动漫秀场 ③

DONG MAN XIU CHANG

人物造型素描技法

编著：袁媛

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

DONG MAN XIU CHANG

本次推出

①《动漫秀场—素描技法基础超值版》
②《动漫秀场—人物动态素描技法》
③《动漫秀场—人物造型素描技法》
④《动漫秀场—超人气美少女素描技法》
⑤《动漫秀场—无纸漫画自学教程》

铅笔+纸张=超人气的漫画，您也来吧！

ISBN 978-7-115-21255-9
ISBN 978-7-115-21255-9
定价：28.00 元

分类建议：动漫/动漫技法
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

图书在版编目（C I P）数据

动漫秀场. 人物造型素描技法 / 袁媛编著. —北京：人民邮电出版社，2009.10
ISBN 978-7-115-21255-9

I. 动… II. 袁… III. 动画一技法（美术） IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字（2009）第149507号

内 容 提 要

本书是“动漫秀场”系列中的一本。全书共8章，详细讲解了绘制人物造型所需的基础知识，包括脸部、五官、头发、表情和身体造型的绘制技法，塑造不同年龄段的人物造型绘制技法，不同性格类型的人物造型绘制技法等内容。

本书讲解系统，图例丰富精美，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——人物造型素描技法

◆ 编　著 袁　媛
责任编辑 郭发明
◆ 人民邮电出版社出版发行　北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061　电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 http://www.ptpress.com.cn
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
◆ 开本：787×1092 1/16
印张：13.5
字数：260千字　2009年10月第1版
印数：1－4 000册　2009年10月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-21255-9

定价：28.00元

读者服务热线：(010)67132692 印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154

CONTENTS 目录

第一章 脸部的绘制..........001

男性与女性的脸型..........002
脸部的绘制流程..........006
正面形象..........006
俯视形象..........008
添加头发..........009
仰视形象..........010
添加头发..........011
脸部平视的绘制..........012
脸部仰视的绘制..........013
脸部俯视的绘制..........014

第二章 五官的绘制..........016

眉毛的绘制..........017
眼睛的绘制..........019
嘴的绘制..........021
五官的搭配..........023

第三章 头发的表现..........027

头发的绘制..........028
短发的表现..........030
中长发的表现..........033
长发的表现..........036
特殊发型的表现..........039

第四章 不同年龄的表现....042

儿童的造型..........043
青年的造型..........055
中年的造型..........066
老年的造型..........077

第五章 表情的绘制..........085

高兴的表情..........086
难过的表情..........093
生气的表情..........099
吃惊的表情..........105
其他表情..........110
坏笑..........110
憨笑..........111
惊恐..........112
委屈..........113
调皮..........114

第六章 身体造型..............115

人体的骨骼..........116
身体的重要肌肉..........118
正面..........118
背面..........119
侧面..........120
头身比例..........121
完美的头身比例..........123
完美的男性体型..........123
完美的女性体型..........124
动漫与真实人物比例的差别..........125
人体的基本比例..........126
男性与女性的不同表现..........128

CONTENTS 目录

男性在动漫中的表现......................................132
女性在动漫中的表现......................................134

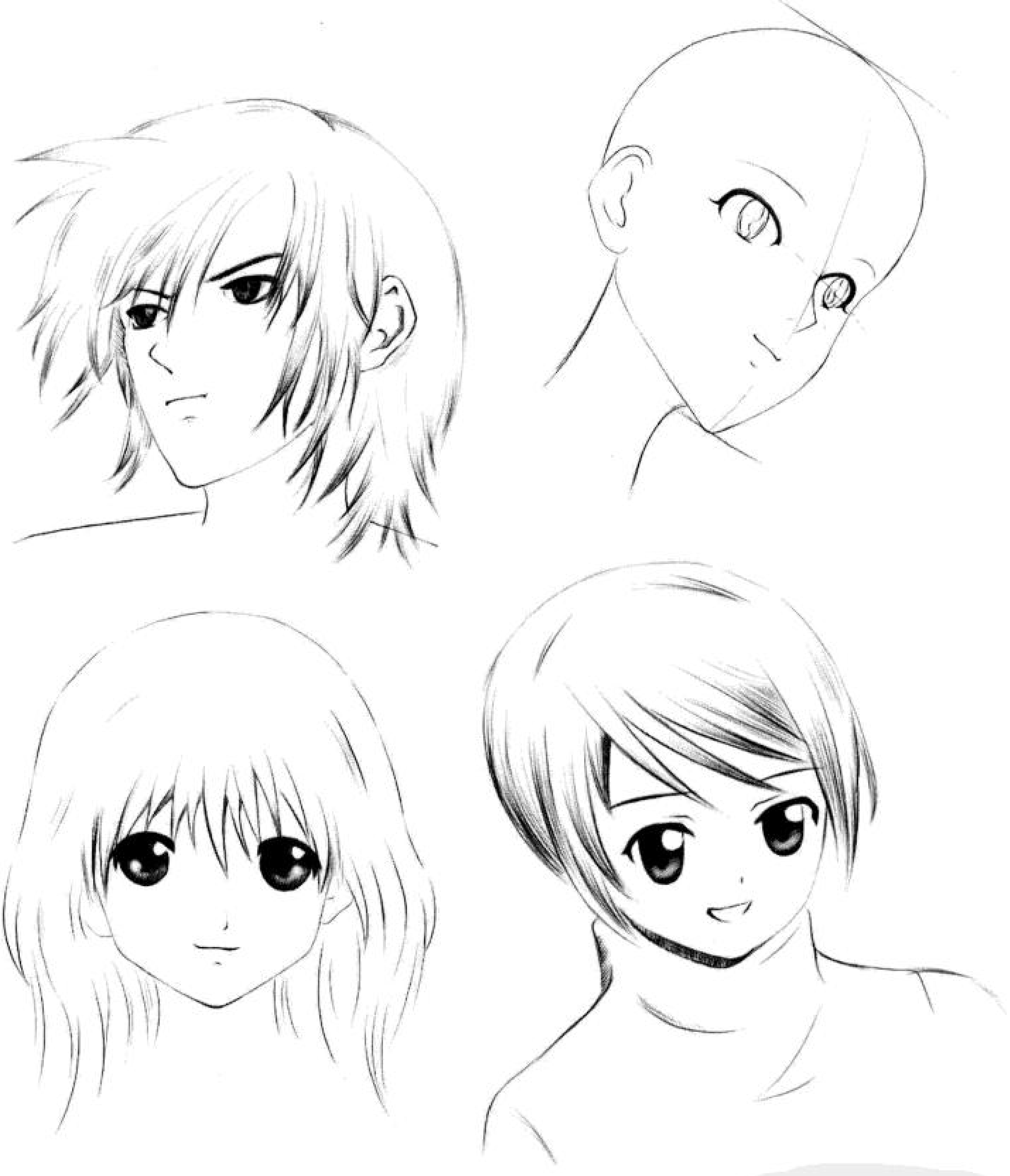
不同的人体比例............................136
身体的立体效果............................151
应用到动漫中的效果......................................155

第七章 绘制不同类型的人物造型..160

安静型..161
可爱型..163
乖巧型..166
调皮型..168
傲慢型..170
严肃型..172
搞怪型..174
运动型..176
强健肌肉型..................................178
帅气型..180
温柔型..182
忧郁型..184
消瘦利落型..................................186

第八章 绘制其他类型的人物造型..188

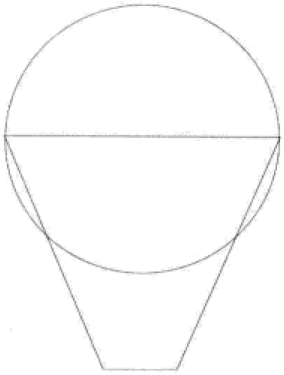
精灵...189
Q版...198



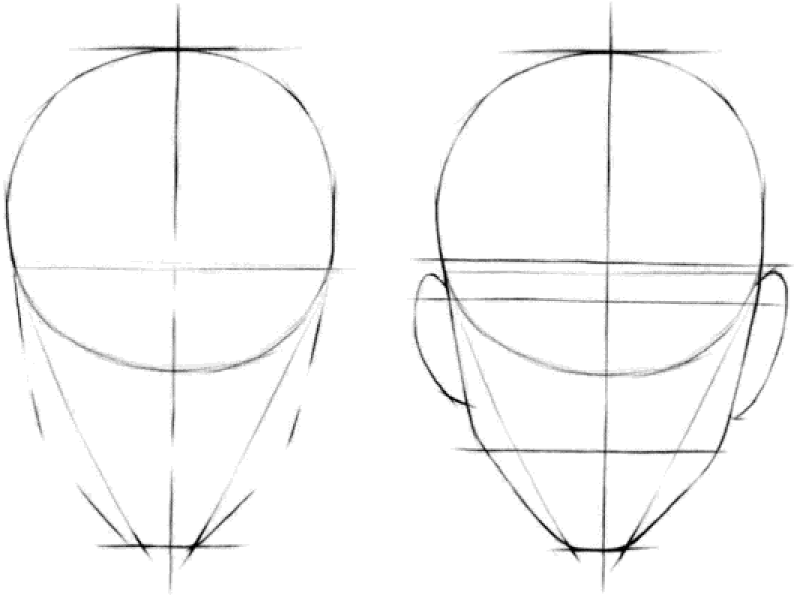
第一章 脸部的绘制

掌握面部绘画的相关知识，对于塑造活生生的漫画人物形象很重要。好的漫画人物可以给读者留下深刻的印象。

男性与女性的脸型

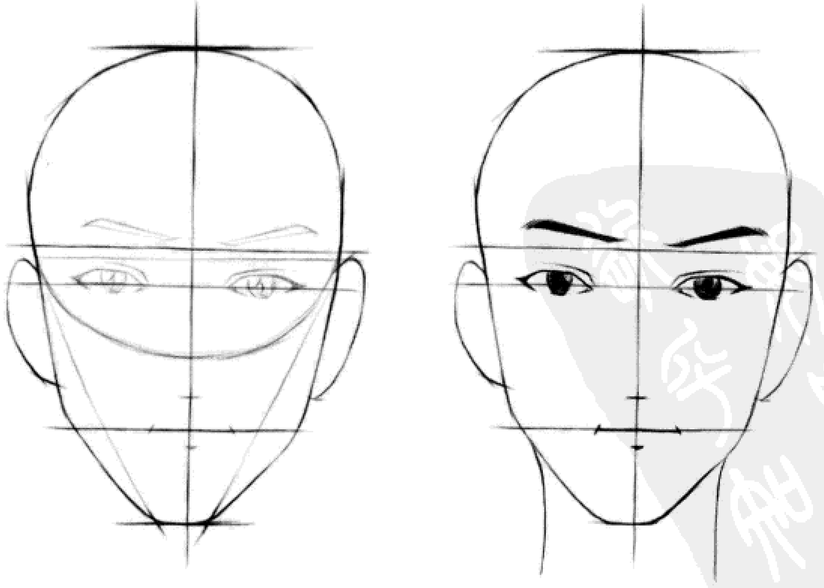


脸型在塑造人物形象时是很重要的。男性的脸型特征是下巴比较方，整体脸型看上去很有骨感。



❶

在设定男性脸型时，首先确定面部基准型，再辅助面部基准线对其进行绘制。



❷

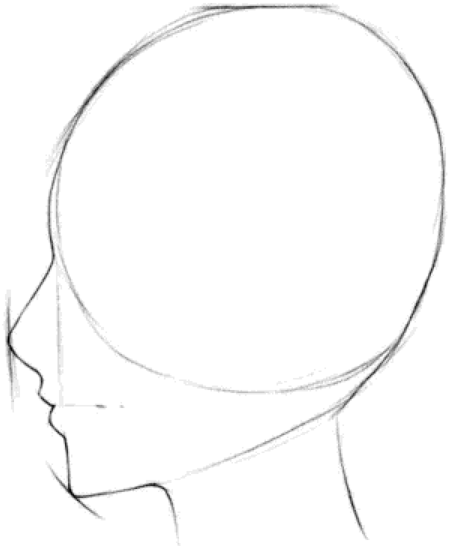
绘制好外轮廓后，确定五官的位置。

❸

确定五官位置后，对其进行深入的绘制。

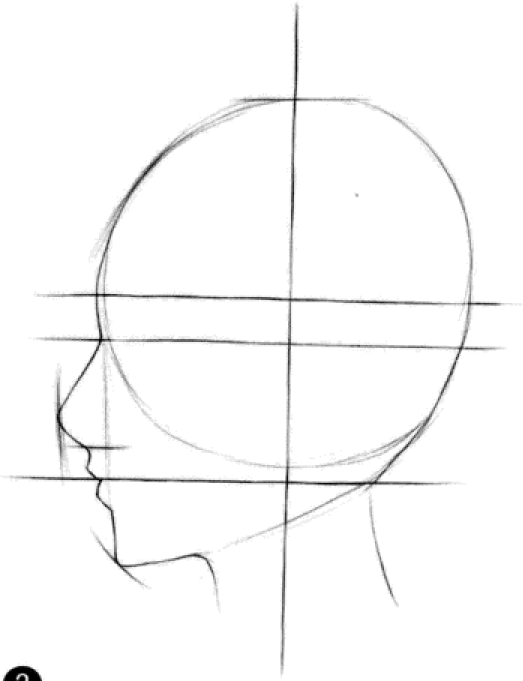
❶

下面我们来画男性侧面面部，在绘画时注意外形的把握以及下颚骨的形状和长度。



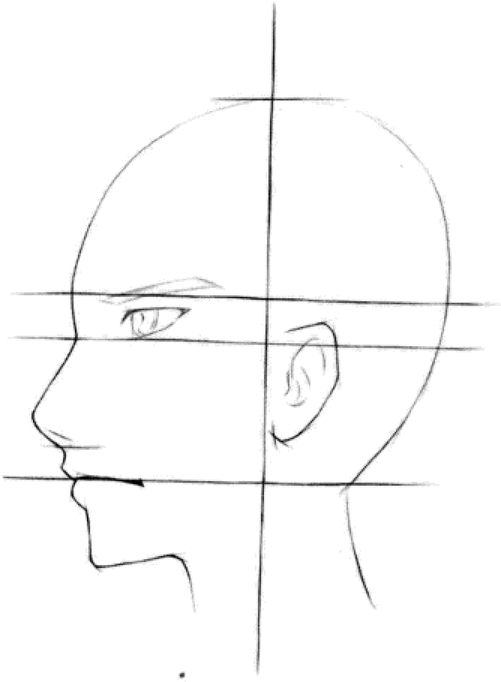
❷

侧面同样需要基准线来辅助绘画，通过基准线大致地确定出五官的位置。



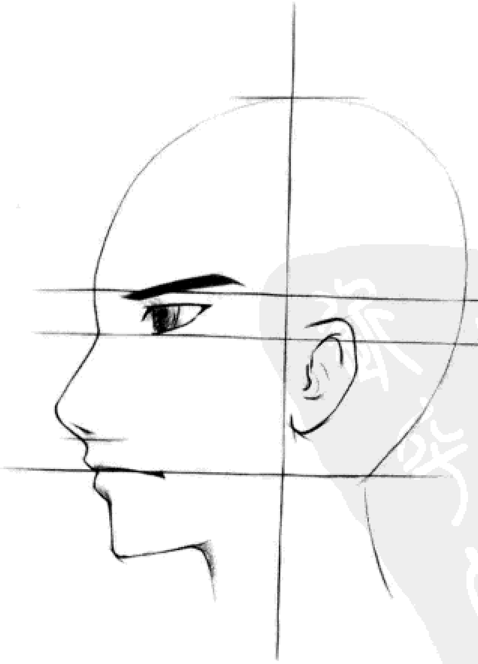
❸

在确定的五官基准线上，我们大致地将五官画出来。绘画时注意耳朵的位置。五官的外形可以根据剧情需要而定。

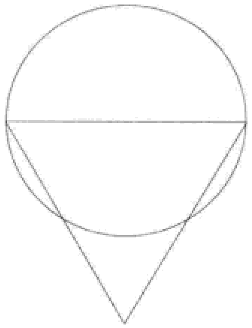


❹

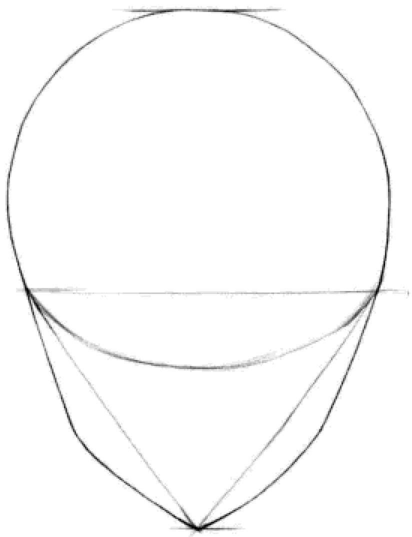
确定五官位置后，我们对五官进行深入的绘制，绘画时注意眼神的描绘以及耳朵的细节处理。



了解了男性的脸型特征后，接下来我们学习女性脸型的绘画。女性脸型的特征是头颅比较大，下巴较尖，整体脸型看上去很圆润。



在设定女性脸型时，首先确定面部基准型。这里我们用圆形和三角形来代替，在设定时注意整体形状的把握。

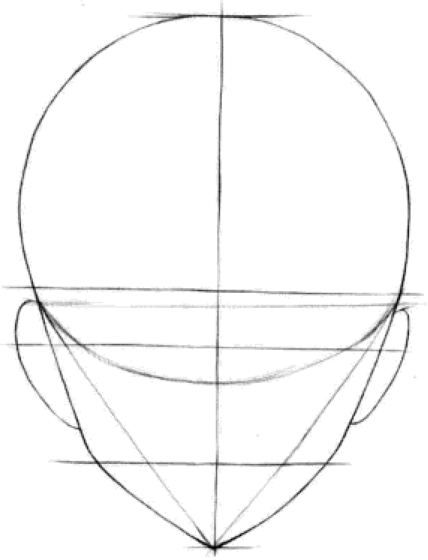


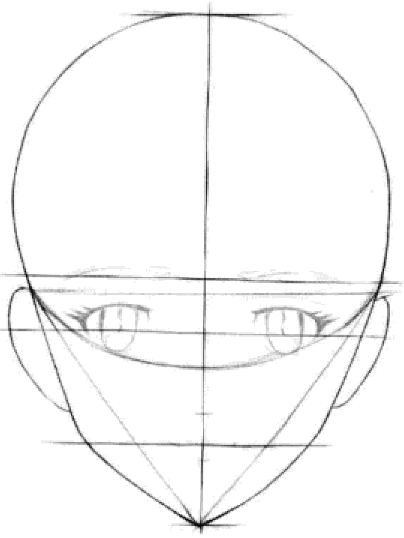
❶

在设定好的面部基准型上，画出脸部的外轮廓。

❷

脸部外轮廓设定完成后，为其准确地添加五官基准线。



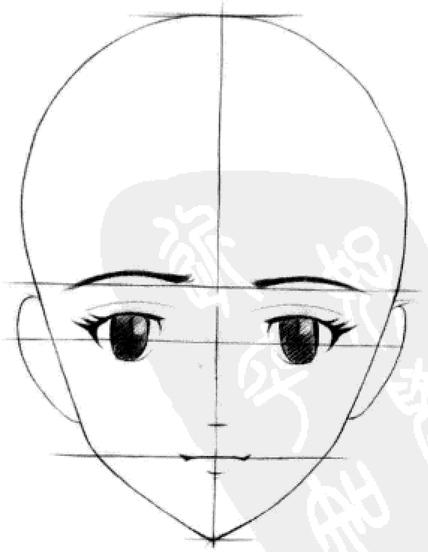


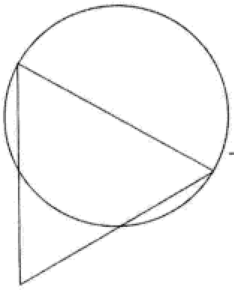
❸

绘制好脸部的外轮廓后，确定五官的位置，大致地勾画出其外形。

❹

最后，对五官进行深入地绘制，将多余的辅助线删除就可以看到最终的效果图了。





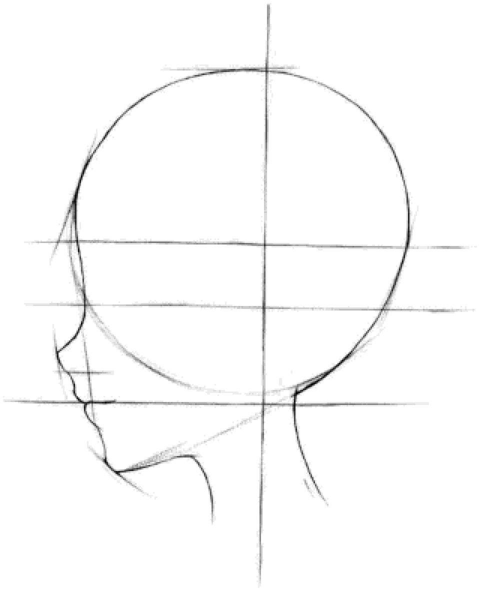
下面我们来画女性侧面面部。在设定女性脸型侧脸时，同样先使用圆形和三角形来确定面部基准型。

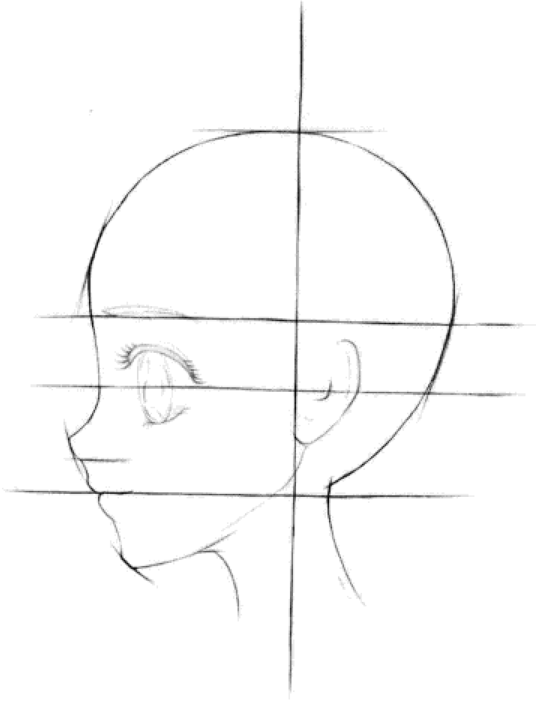
❶

在基准型的基础上画出脸部外形。绘画时注意整体形状的把握。

❷

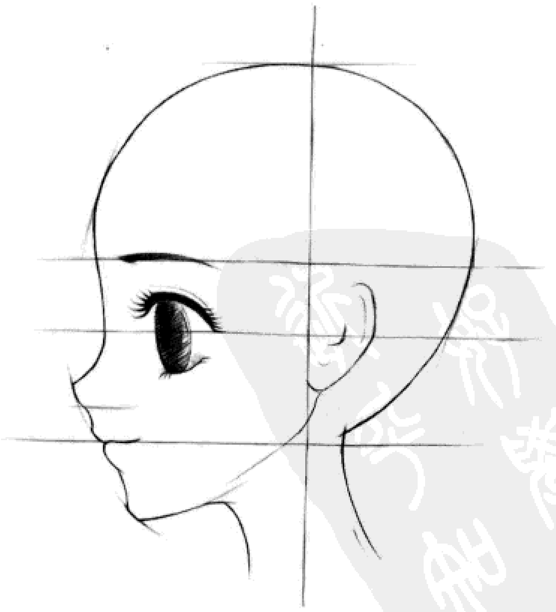
然后确定脸部基准线，通过基准线来大致地确定出五官的位置。





❸

在确定的五官基准线上，大致地勾画出五官的外轮廓。绘画时注意下颚骨的附着点在耳朵的下方位置。

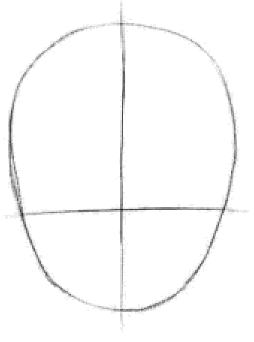


❹

确定五官位置后，可以对其进行深入绘制。五官的外形可以根据剧情需要而定。

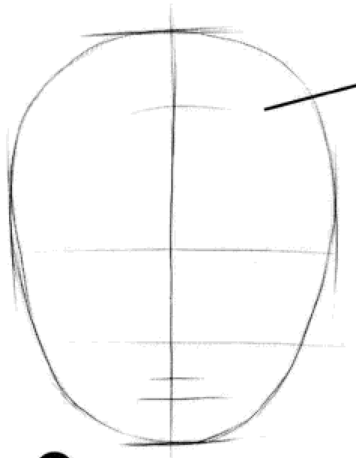
脸部的绘制流程

正面形象



❶

画人物正面形象时，相对来说要比侧面容易一些，同样先画出面部基准型。



发髻线

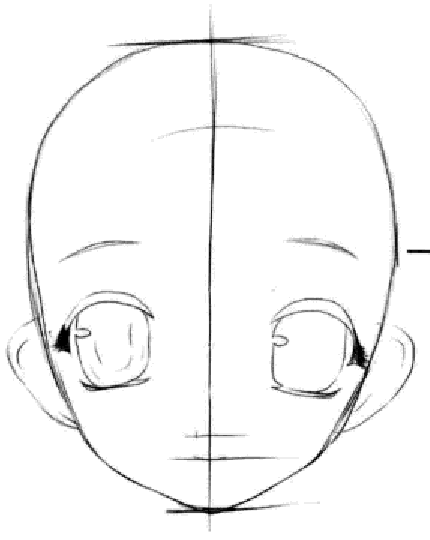
五官基准线

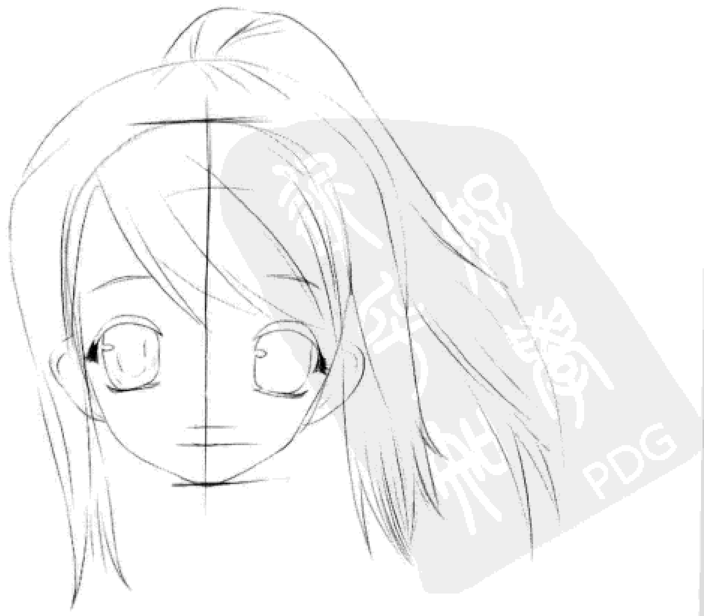
❷

在基准型的基础上添加发髻线及五官线，并大致地画出五官。

❸

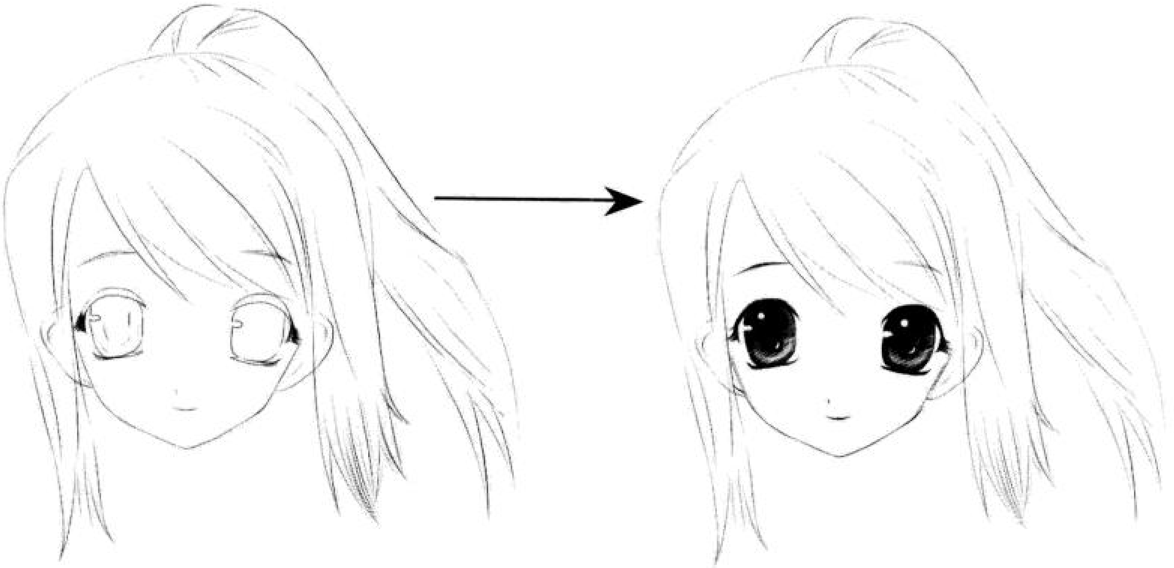
脸部绘制完成后，大致勾画出头发的外形。绘画时要注意头发的位置。

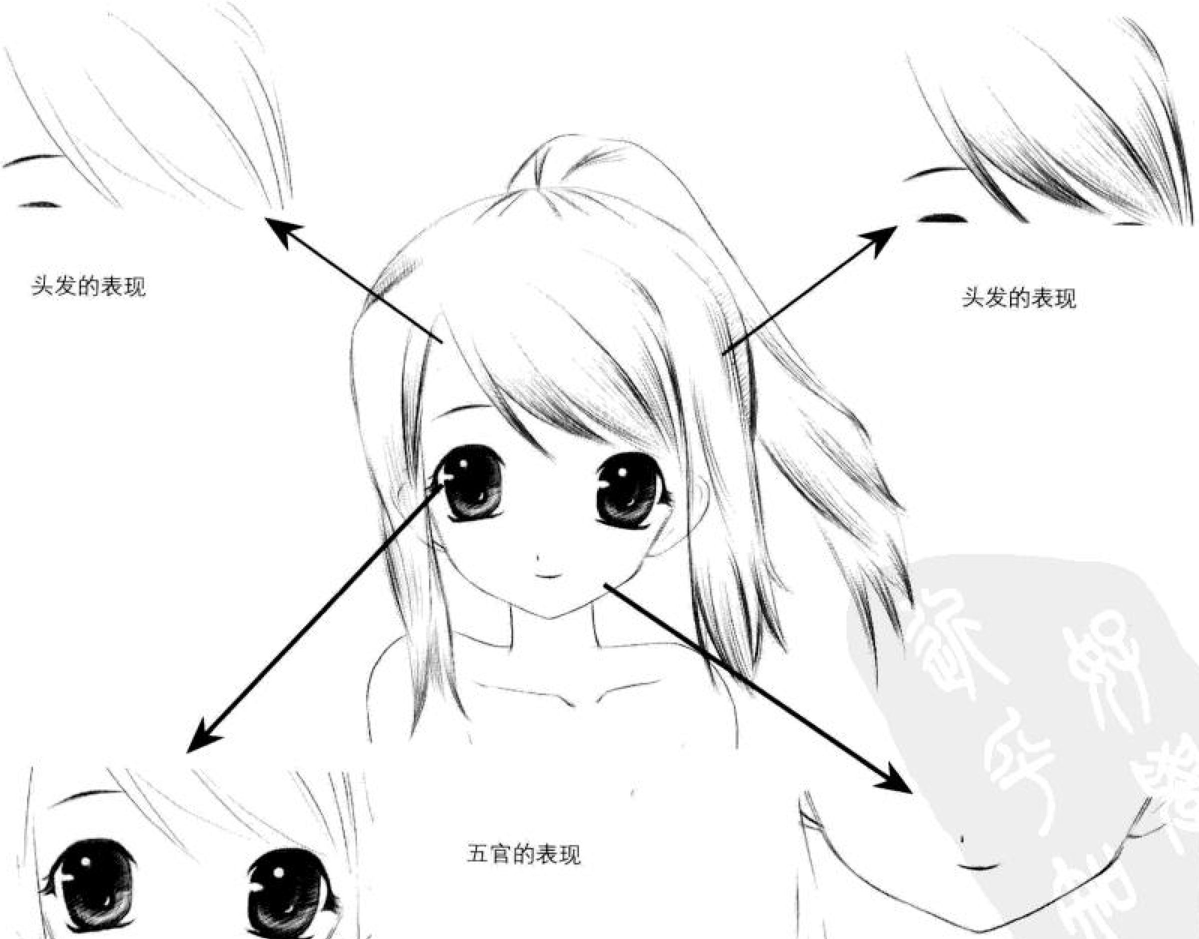




❹

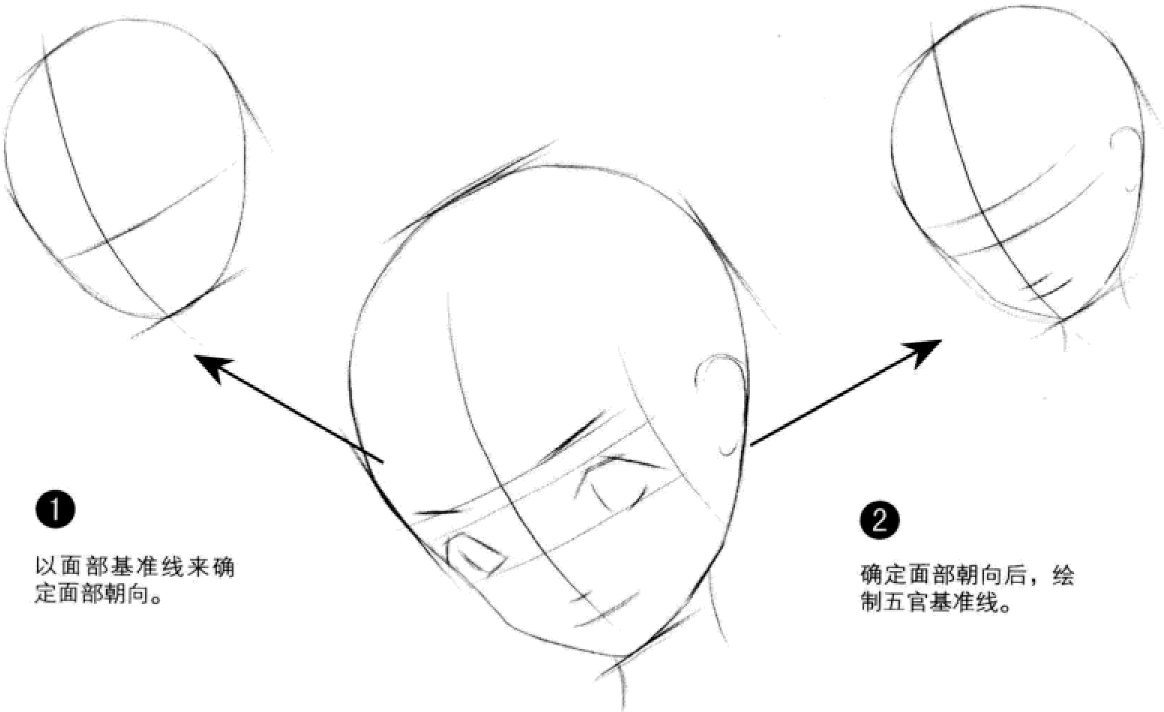
沿着头发的走向绘制头发，并对五官进行深入刻画，在绘画时注意眼睛的细节处理。





俯视形象

在了解人物特征之前，首先要对面部有一定的了解。



❶

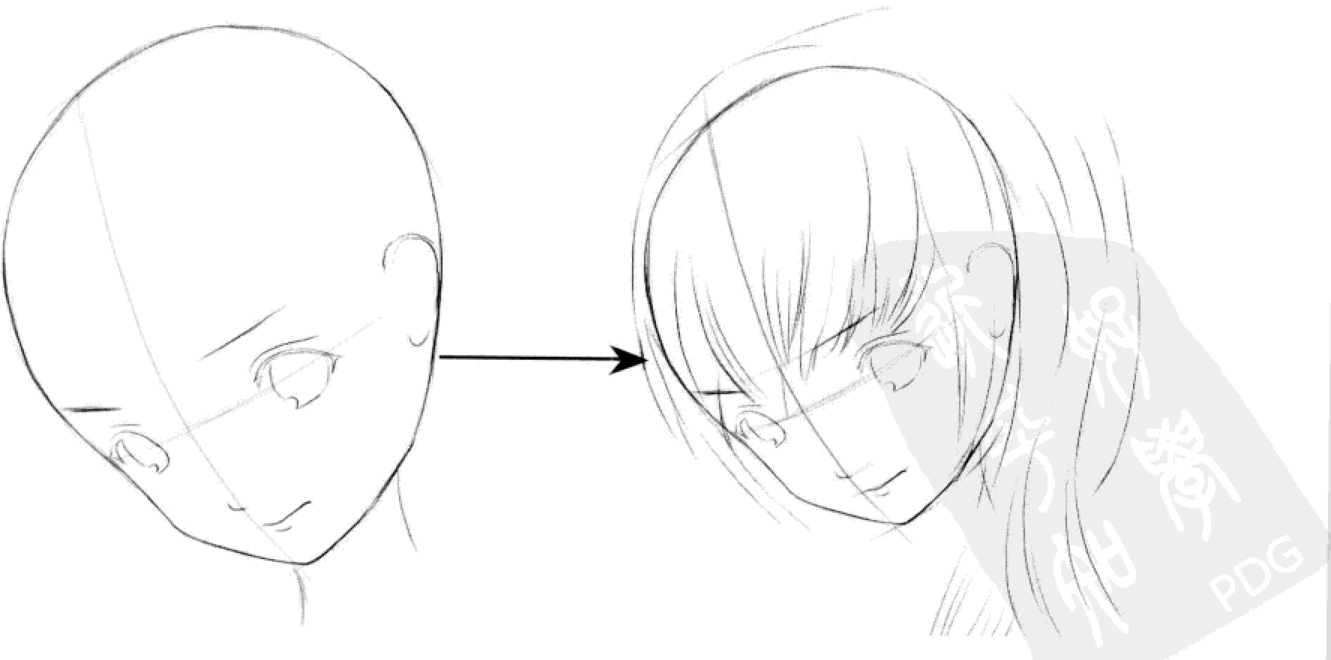
以面部基准线来确定面部朝向。

❷

确定面部朝向后，绘制五官基准线。

❸

逐步地画出五官的外轮廓，然后大致勾画出头发的外形。



添加头发

❹

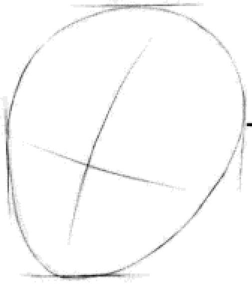
沿着头发的走向，绘制理想的发型。

在绘画时注意，头发的线条要保持流畅并且在发尾处加强。

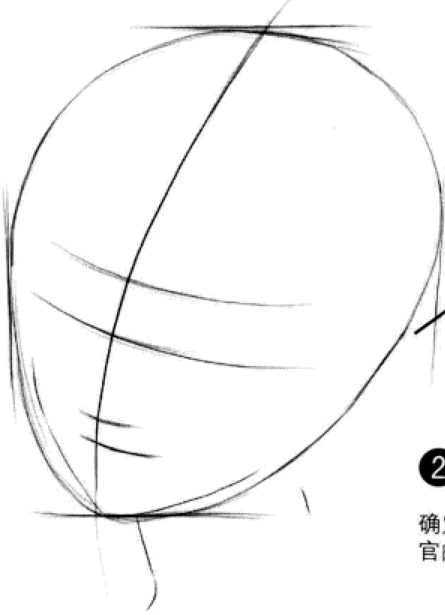
对眼睛的细节绘制

对鼻子和嘴巴可以进行简单地绘制

仰视形象



在绘制男性面部时，注意脸型的把握。



❶

以面部基准线来确定面部朝向。

❷

确定面部朝向后，大致将五官的外轮廓画出来。

❸

在五官的外轮廓基础上，详细地描绘出五官的外形。

❹

脸部绘制完成后，大致勾画出头发的外形。在绘画时注意头发的位置。

添加头发

5

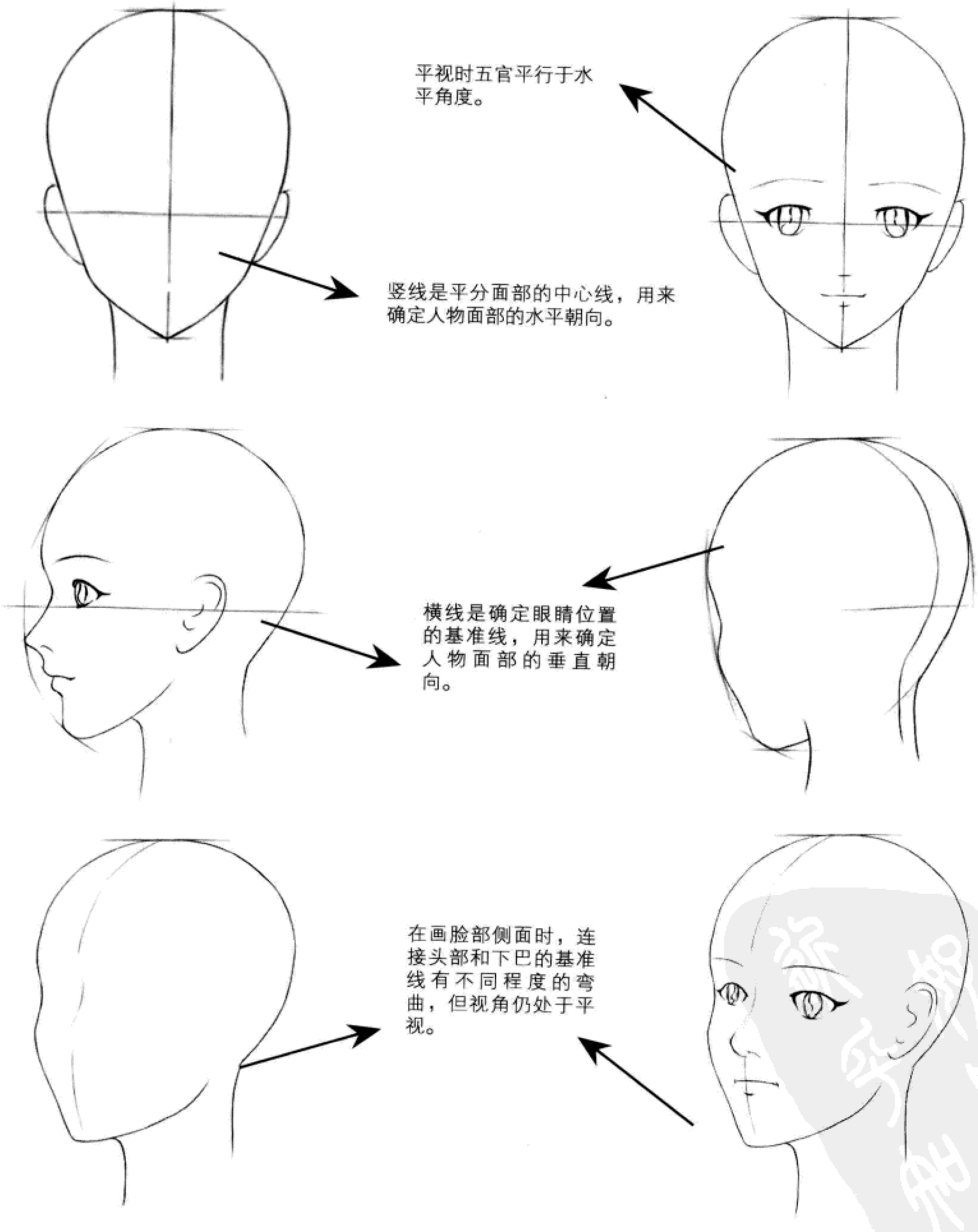
沿着头发的走向，绘制理想的发型。

头发的表现

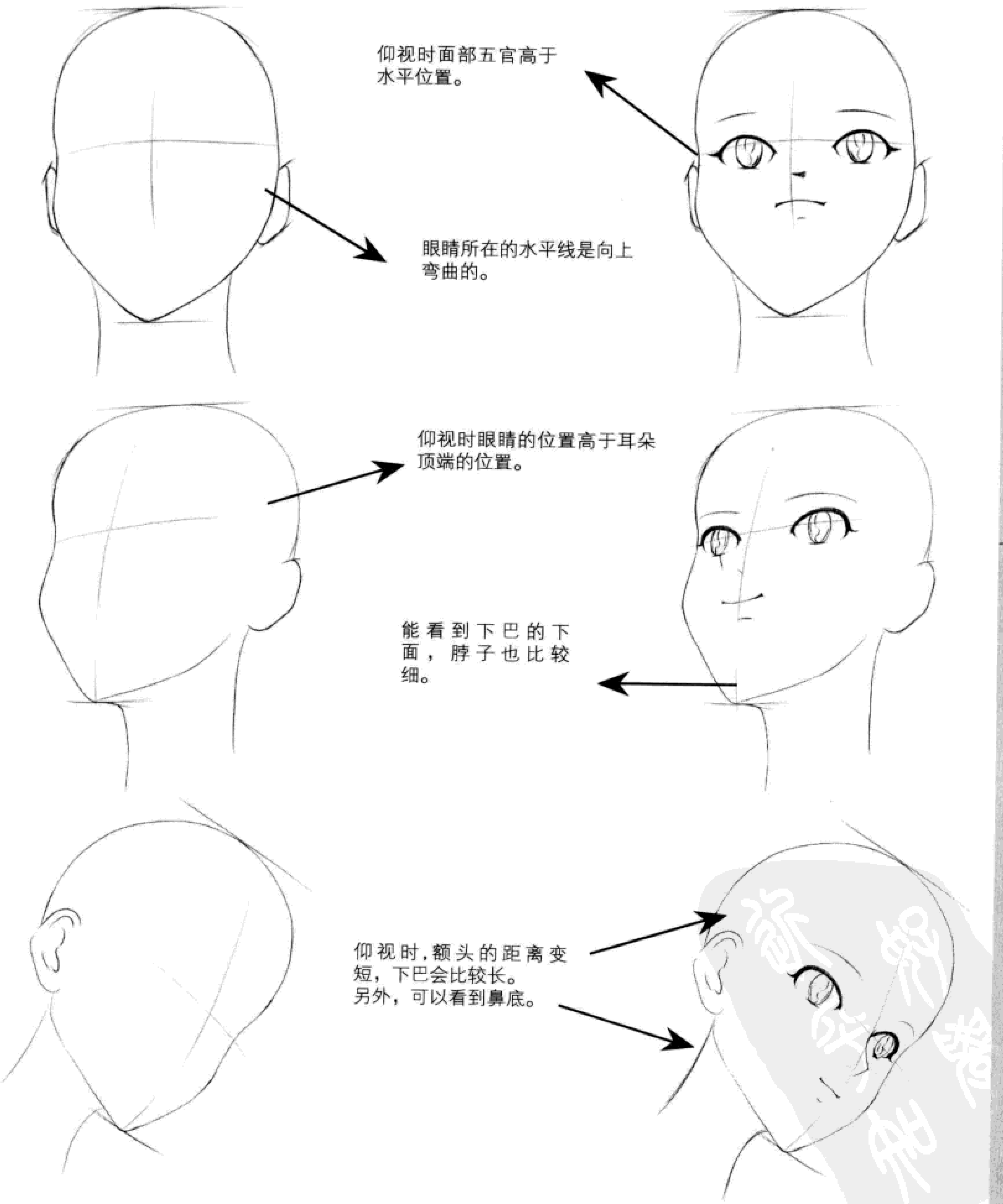
头发的表现

五官的表现

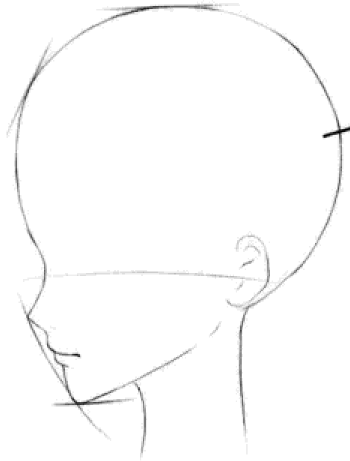
脸部平视的绘制


平视时五官平行于水平角度。
竖线是平分面部的中心线，用来确定人物面部的水平朝向。
横线是确定眼睛位置的基准线，用来确定人物面部的垂直朝向。
在画脸部侧面时，连接头部和下巴的基准线有不同程度的弯曲，但视角仍处于平视。

脸部仰视的绘制


仰视时面部五官高于水平位置。
眼睛所在的水平线是向上弯曲的。
仰视时眼睛的位置高于耳朵顶端的位置。
能看到下巴的下面，脖子也比较细。
仰视时，额头的距离变短，下巴会比较长。另外，可以看到鼻底。

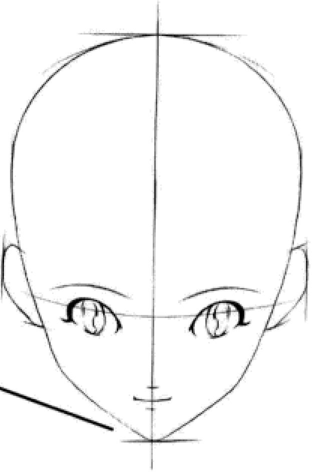
脸部俯视的绘制



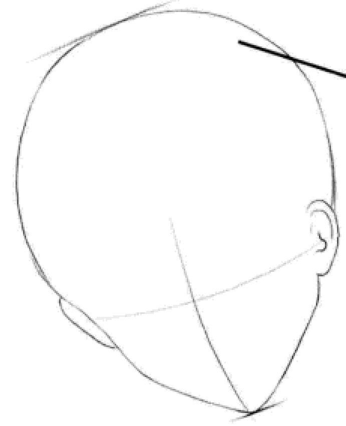
俯视和仰视相反，面部五官低于水平位置。

俯视时，额头距离拉长，五官向下部聚集。

眼睛线的位置向下弯曲，确定人物面部所朝方向是向下的。



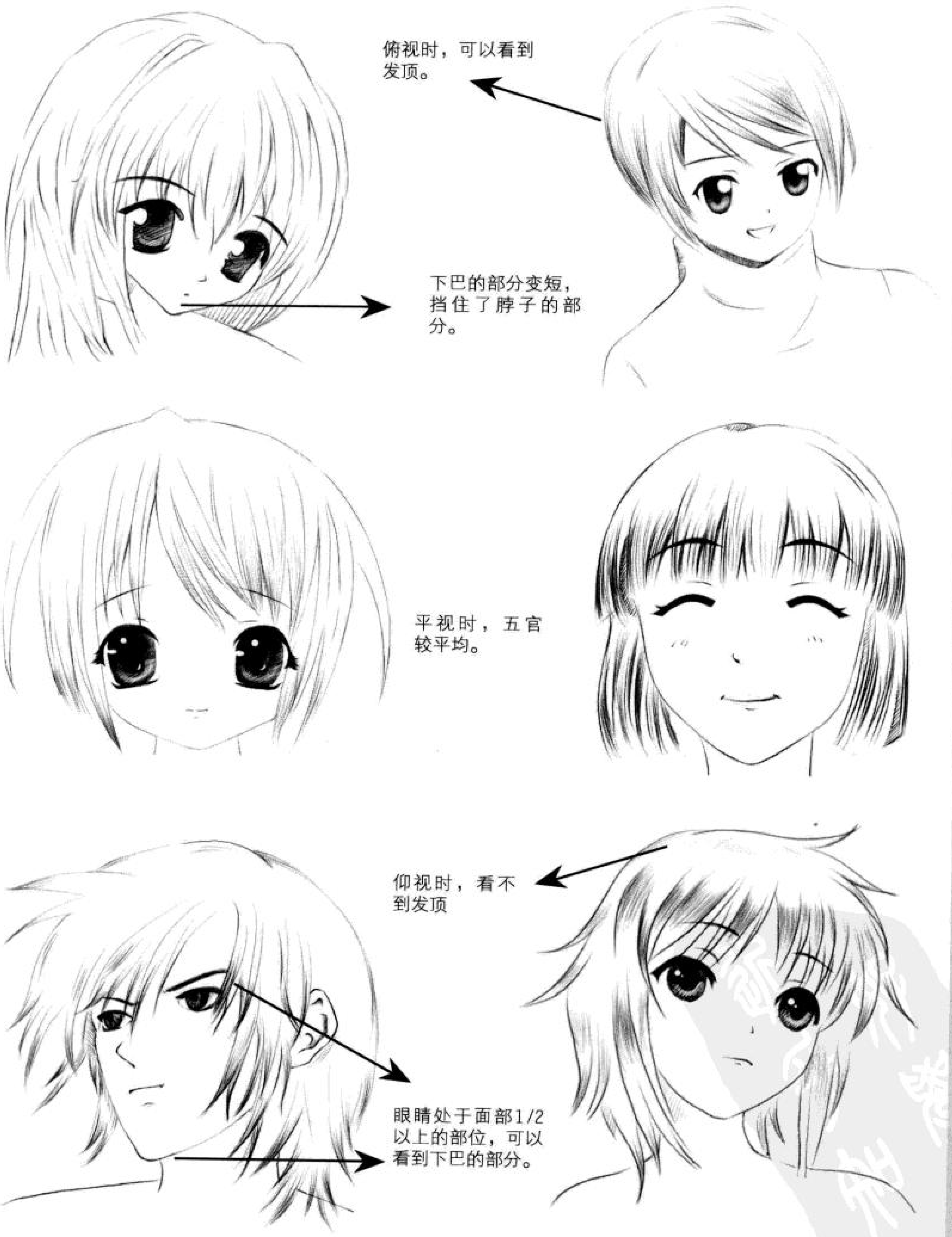
下巴挡住了脖子的位置。

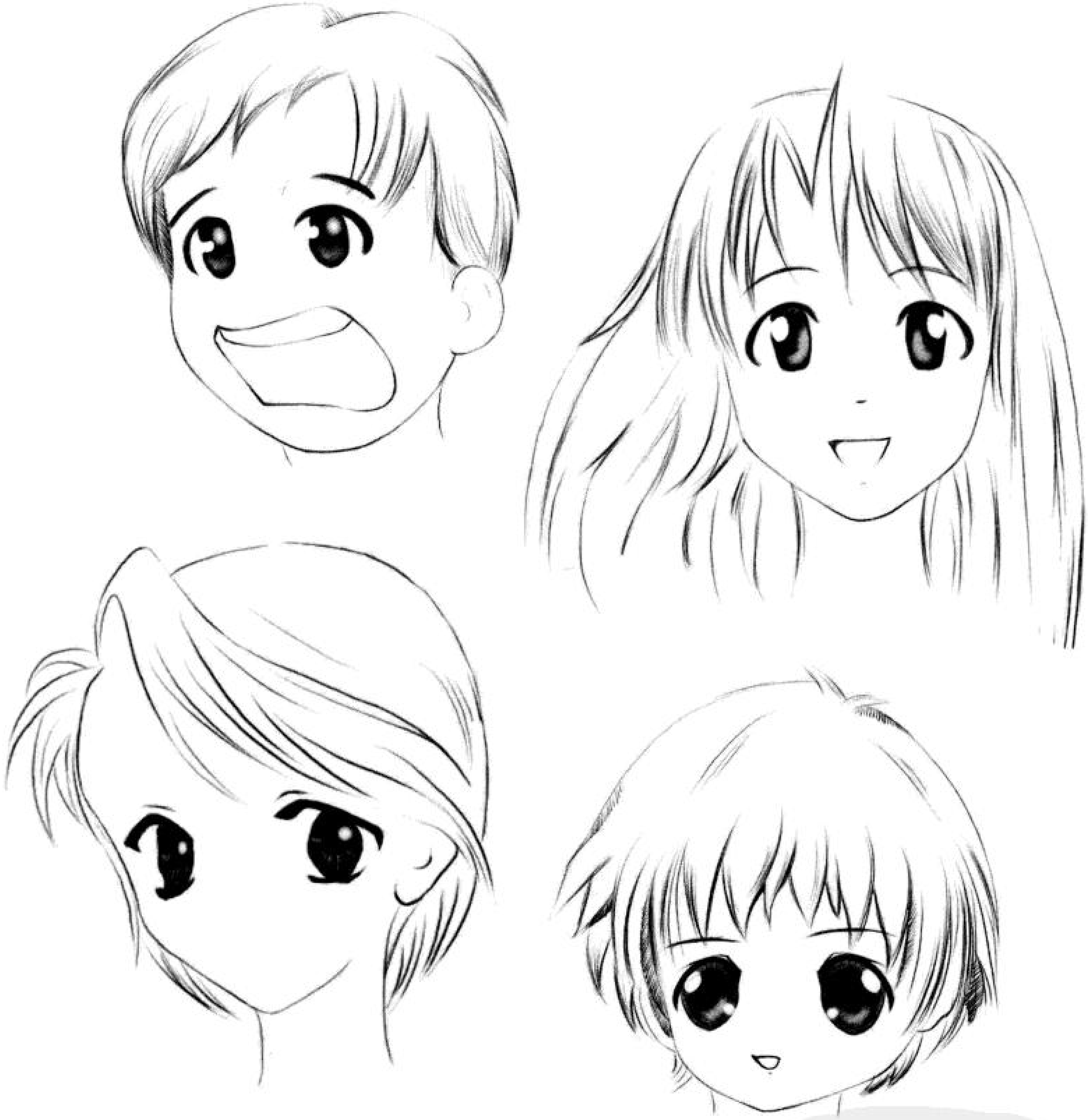


俯视时，可以看到头顶。

嘴巴以下的部分变得很狭窄。

在了解了脸部的视角后，我们会发现仰视和俯视两种方向比较难以把握，这就需要我们对人体头部结构有比较深入的了解。





第二章 五官的绘制

动漫中，五官是人物造型的第一大特征，它能够反映人物的性格特征，使人物造型更具生命力。

眉毛的绘制

❶

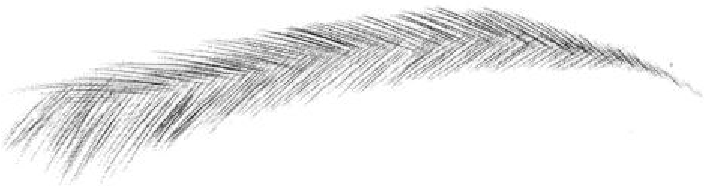
首先画出眉毛的外轮廓。

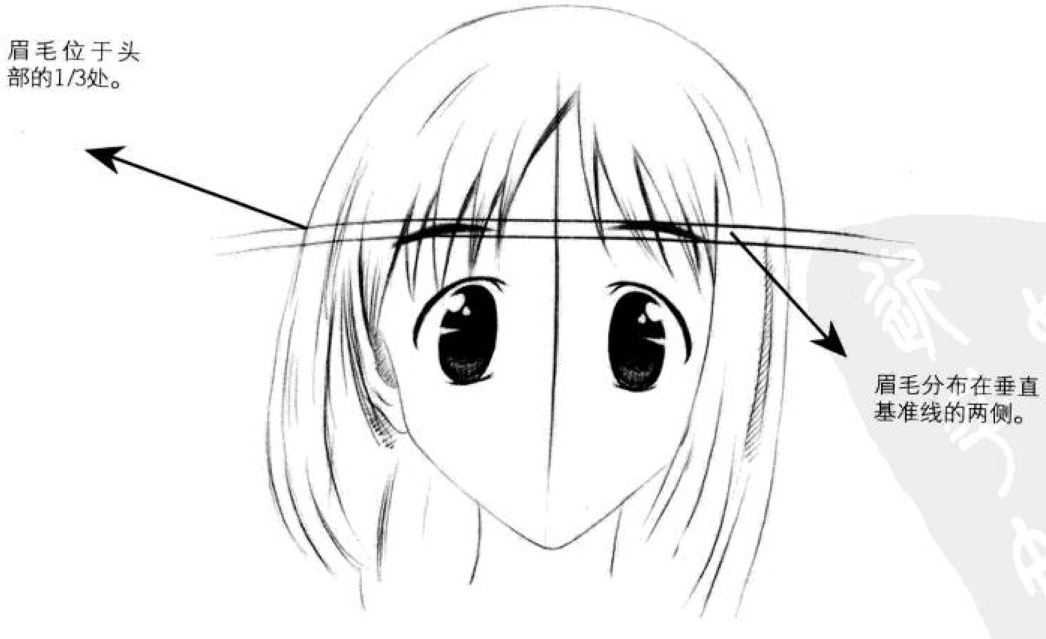
❷

接着画出下排的眉毛。

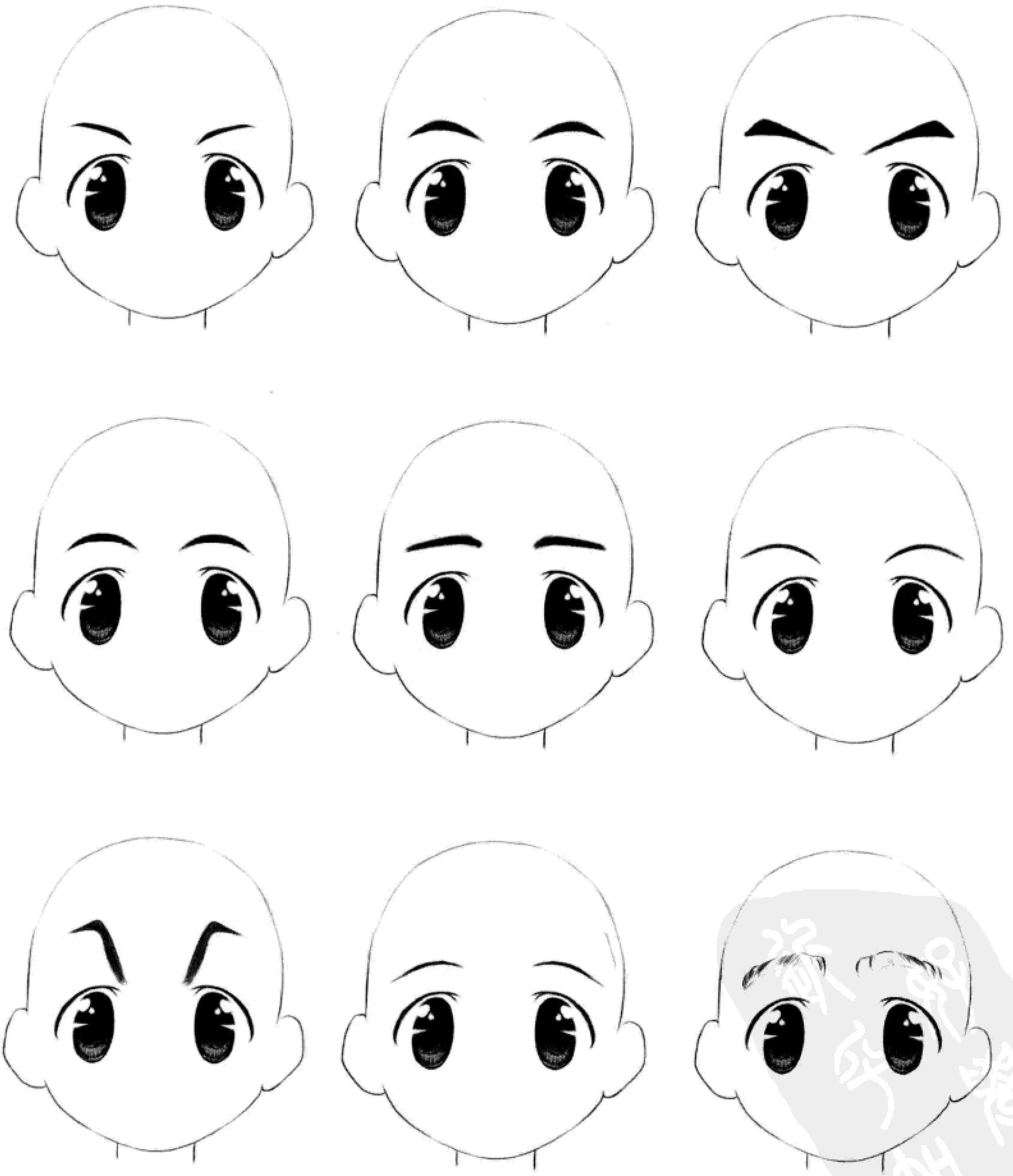
❸

使用同样的方法画出上排的眉毛。最后将结构线擦掉，眉毛就绘制完成了。

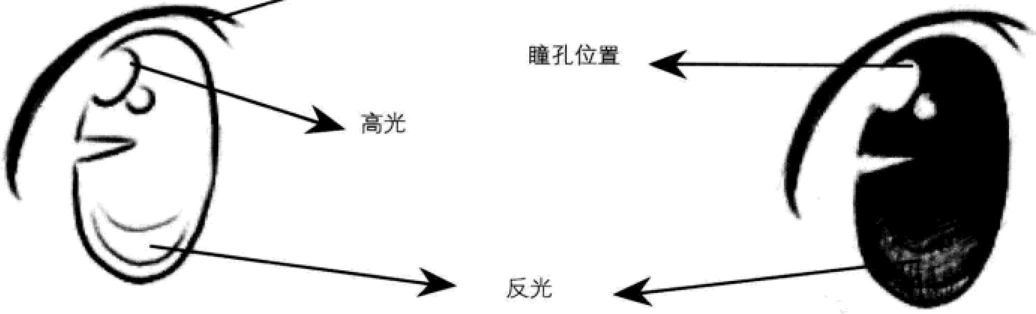


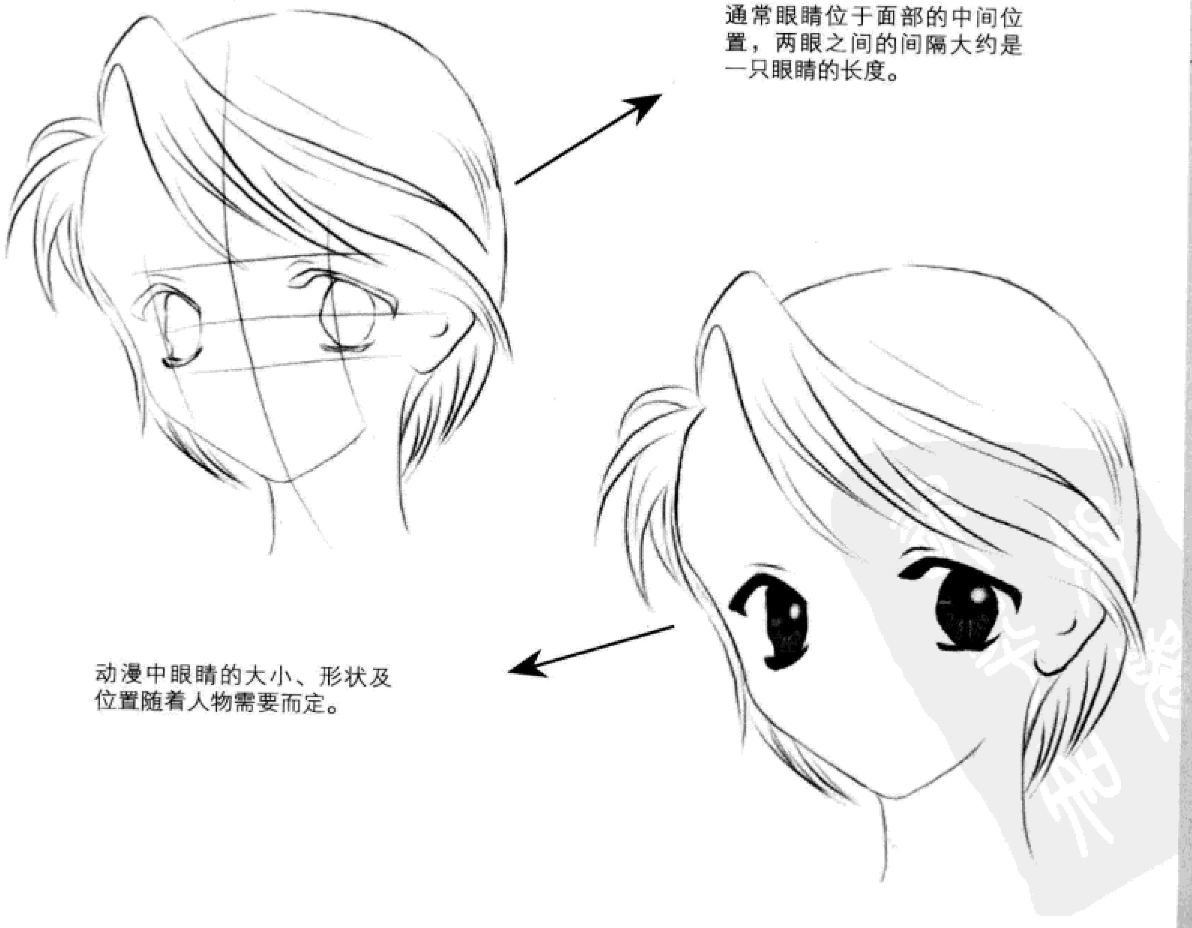


漫画中，眉毛常常只用几根线来表示，但眉毛本身是有变化的。随着眉毛的形态不同，面部表情也会随之发生变化。



眼睛的绘制

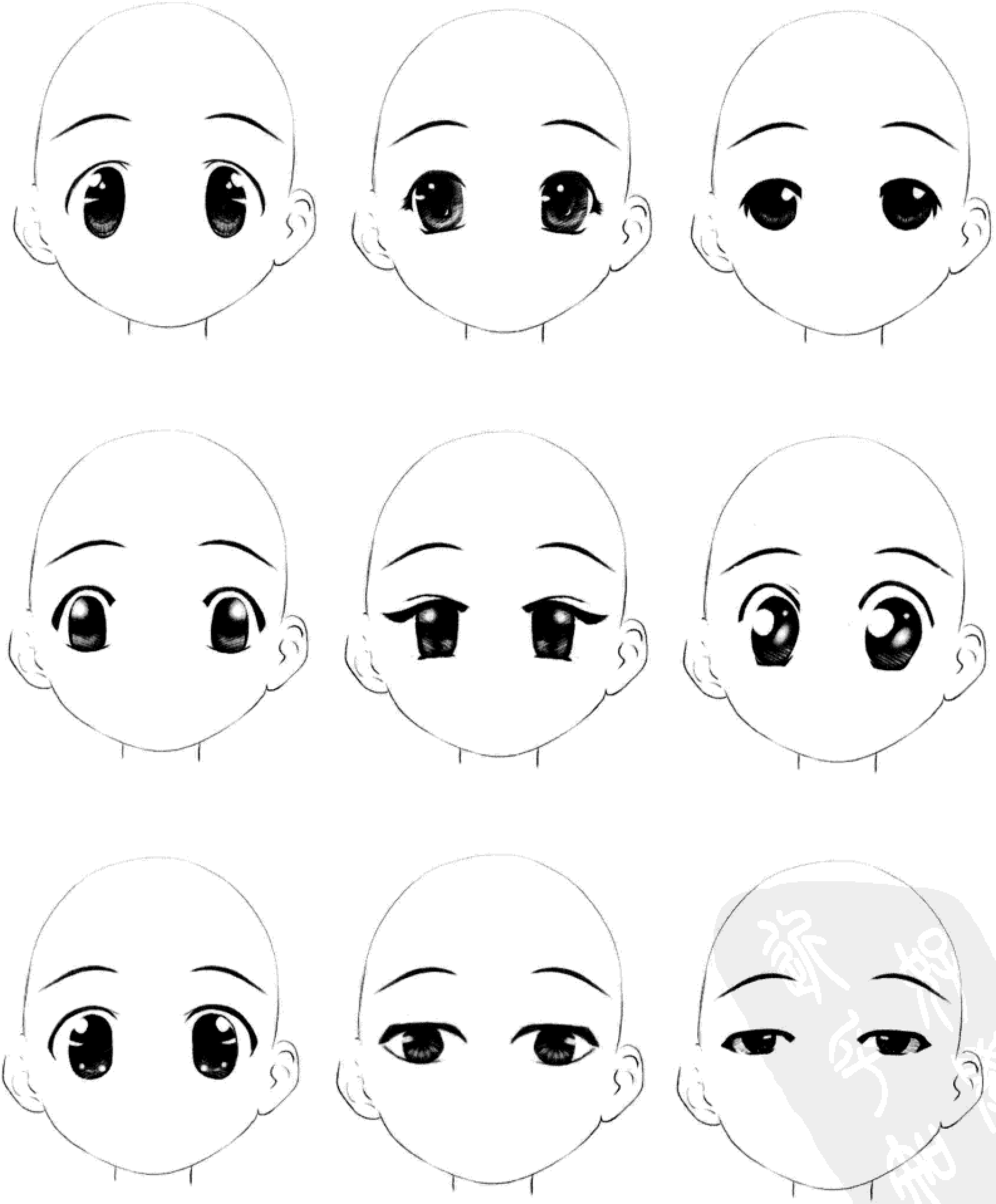




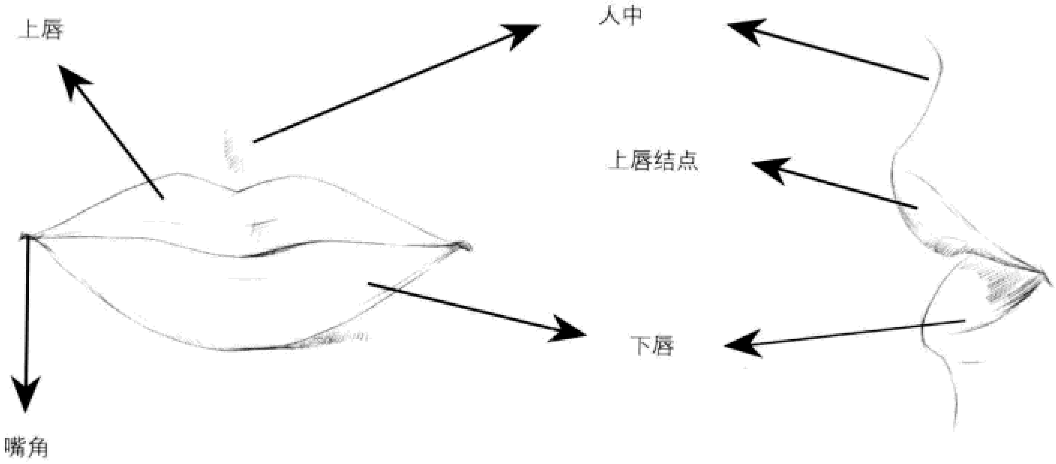
通常眼睛位于面部的中间位置，两眼之间的间隔大约是一只眼睛的长度。

动漫中眼睛的大小、形状及位置随着人物需要而定。

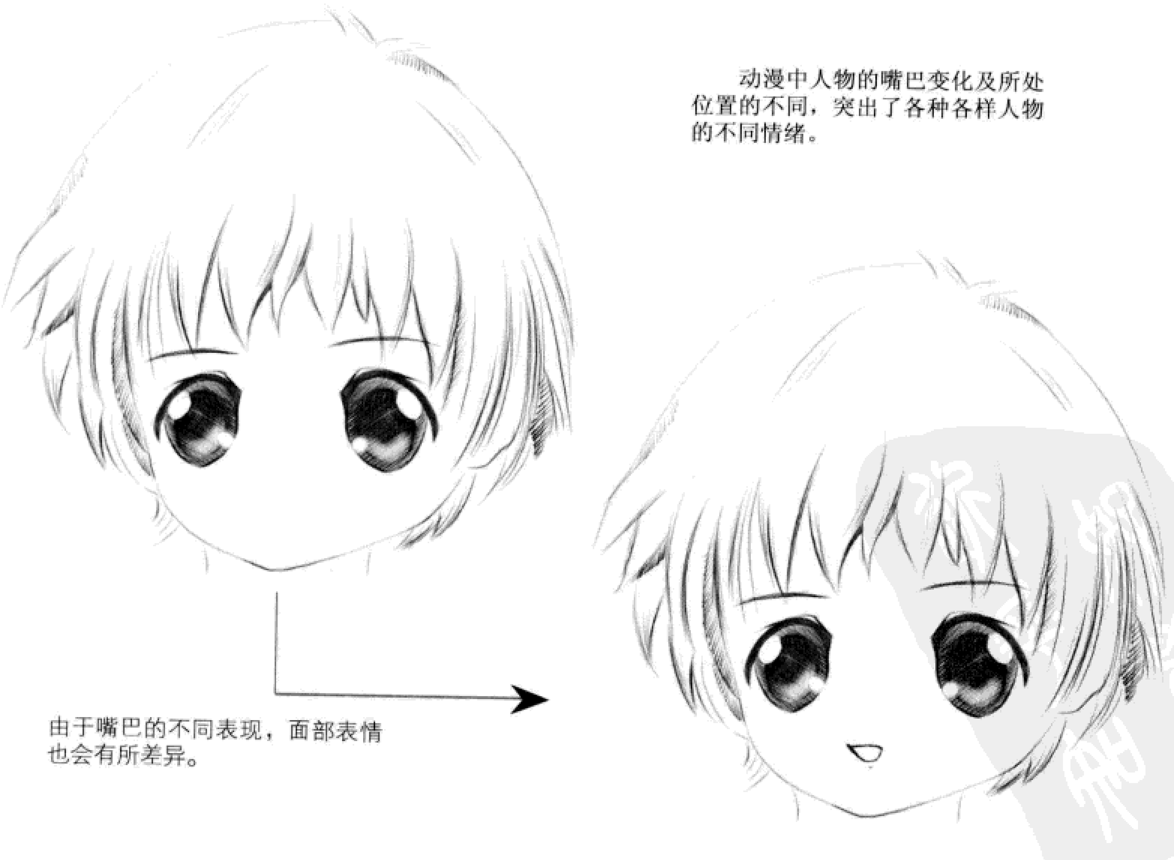
在动漫中眼睛也是塑造角色的第一要素，男女眼睛的不同形态和视角决定了多种人物的特征。



嘴的绘制

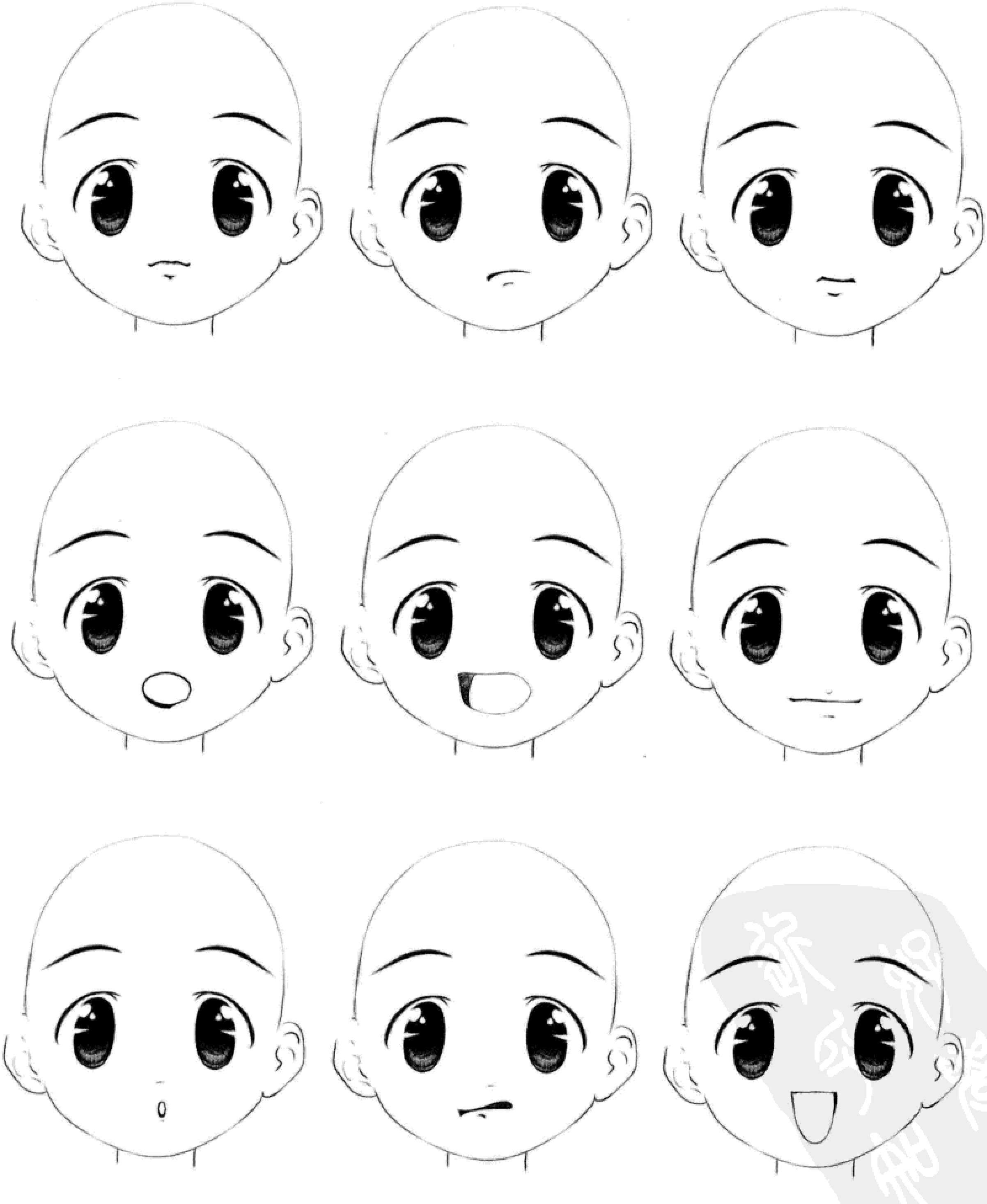


动漫中人物的嘴巴变化及所处位置的不同，突出了各种各样人物的不同情绪。

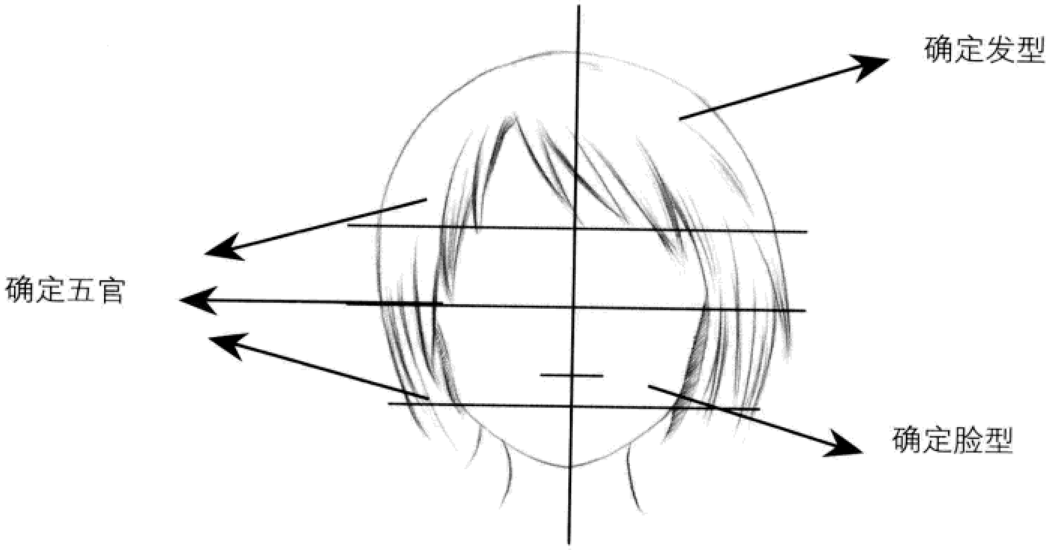


由于嘴巴的不同表现，面部表情也会有所差异。

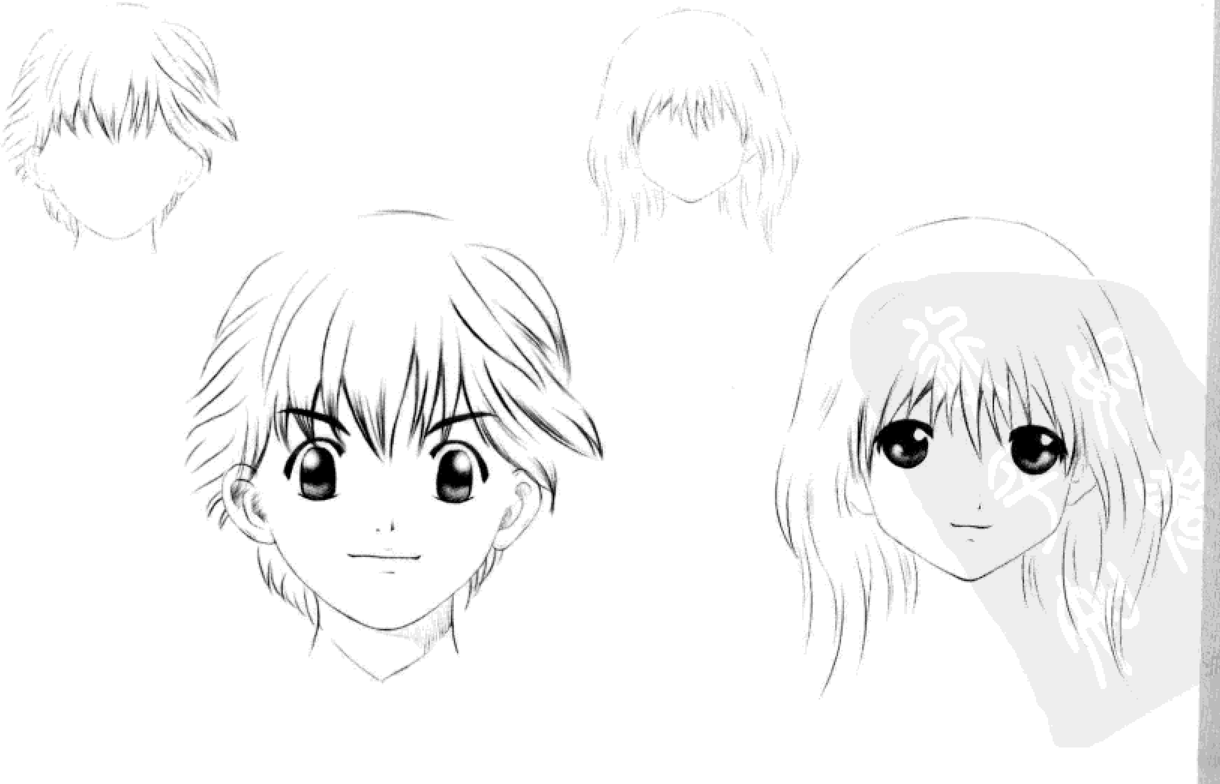
在人物面部中，嘴是除了眼部以外另一个表达情感和情绪的重要部位，各种表情都会因嘴而表现得淋漓尽致。



五官的搭配

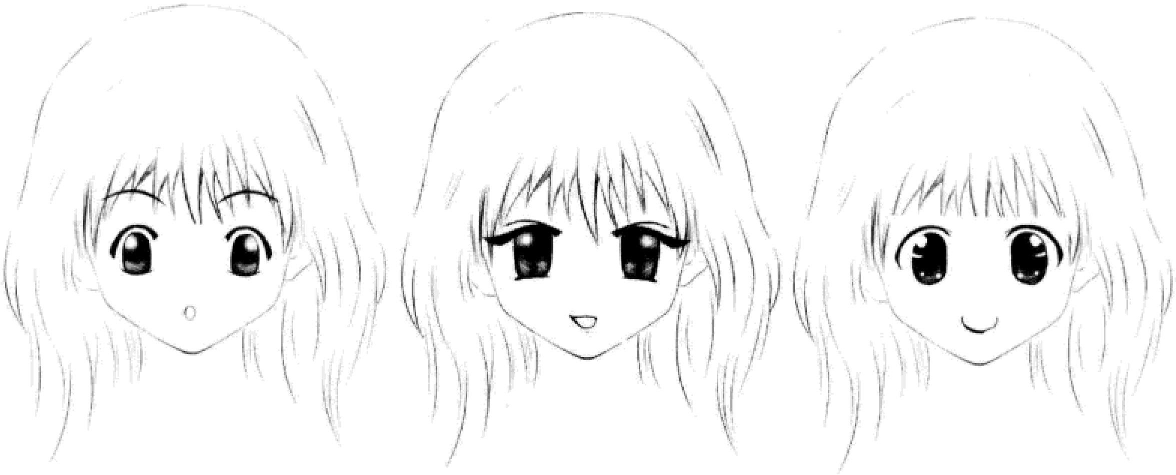


进行五官搭配时，首先设定好人物的外形和风格。接着就可以尝试将不同的五官搭配在一起。

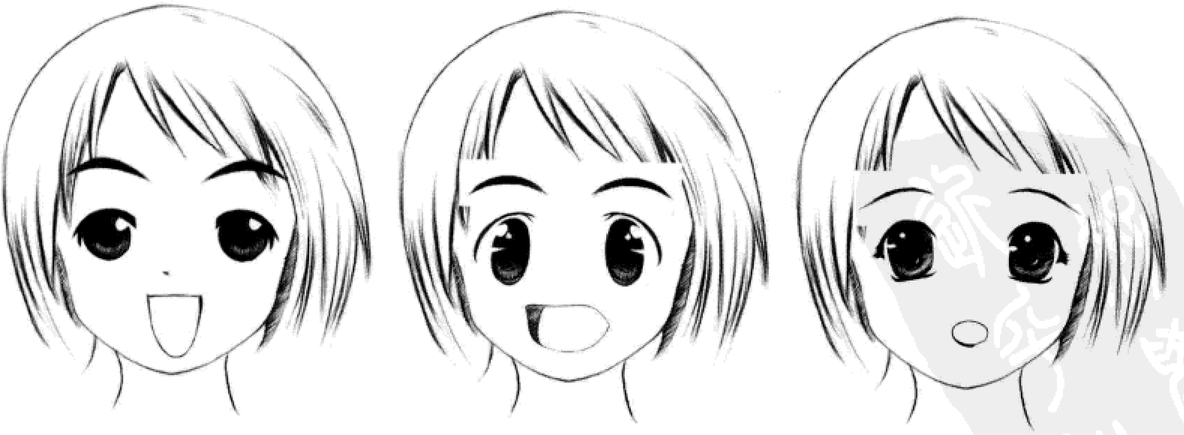


在动漫造型中，为了能使人物有鲜明的个性，就必须将其设计得富有独特之处。

在对男生进行五官搭配时，可以选择一些比较富有个性的眉毛搭配大小不同的眼睛，来突出男生的特征。

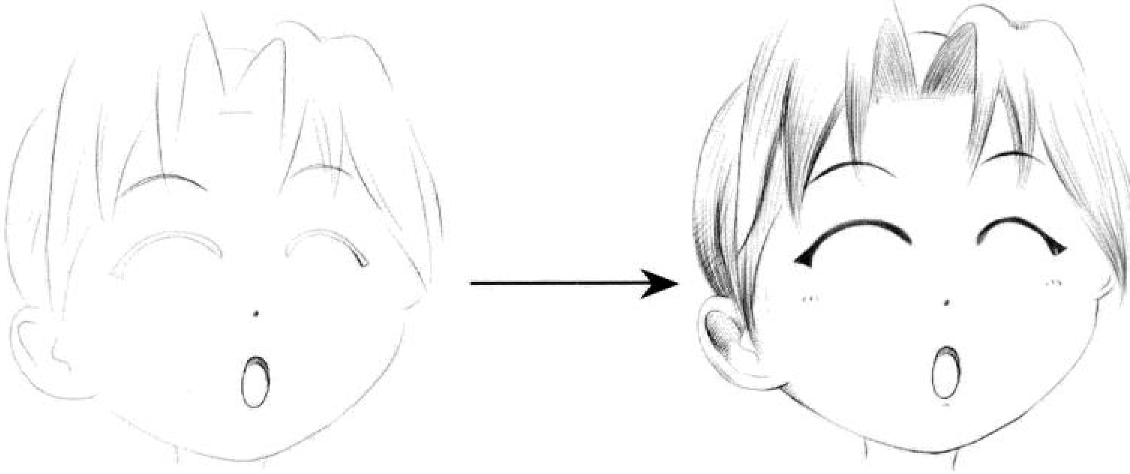


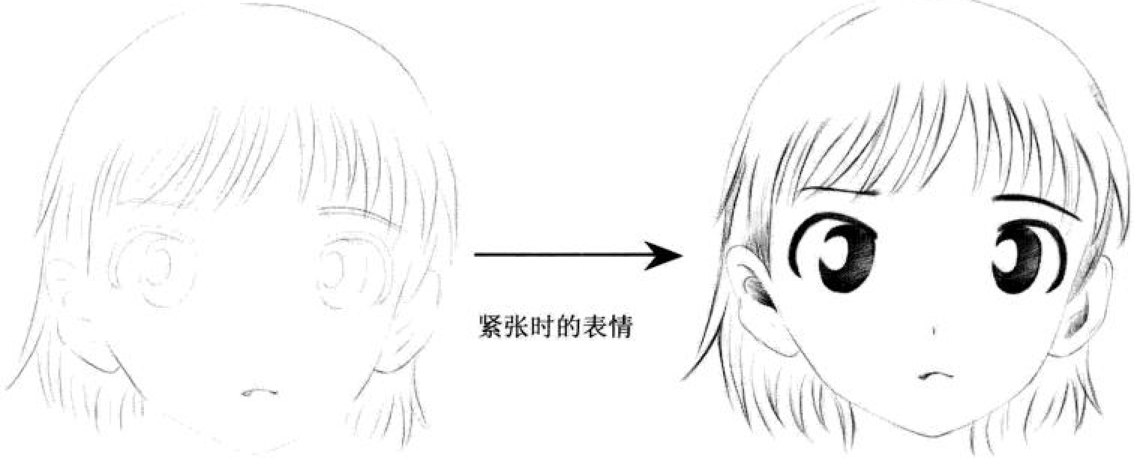
在对女生进行五官搭配时，可以选择一些细眉毛或者不画眉毛，用眼睛来突出人物特征。



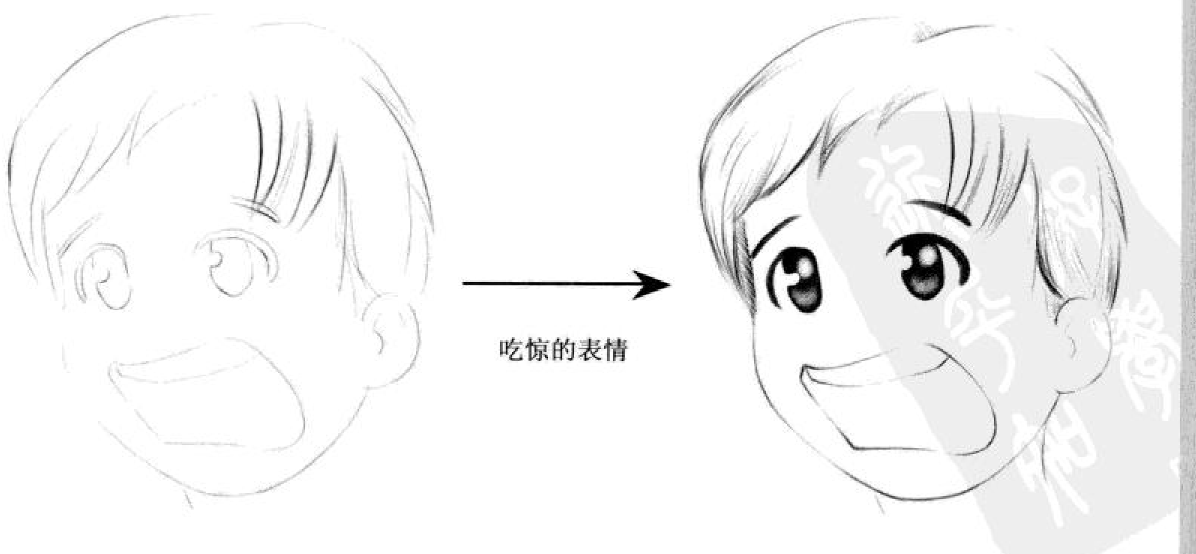
可爱女孩的五官搭配，在绘画时要注意将人物的眼睛画大一些，再搭配不同的嘴巴和眉毛。人物特征就会表现得淋漓尽致了。

通过以上的学习，我们来绘制各种各样的五官。





紧张时的表情



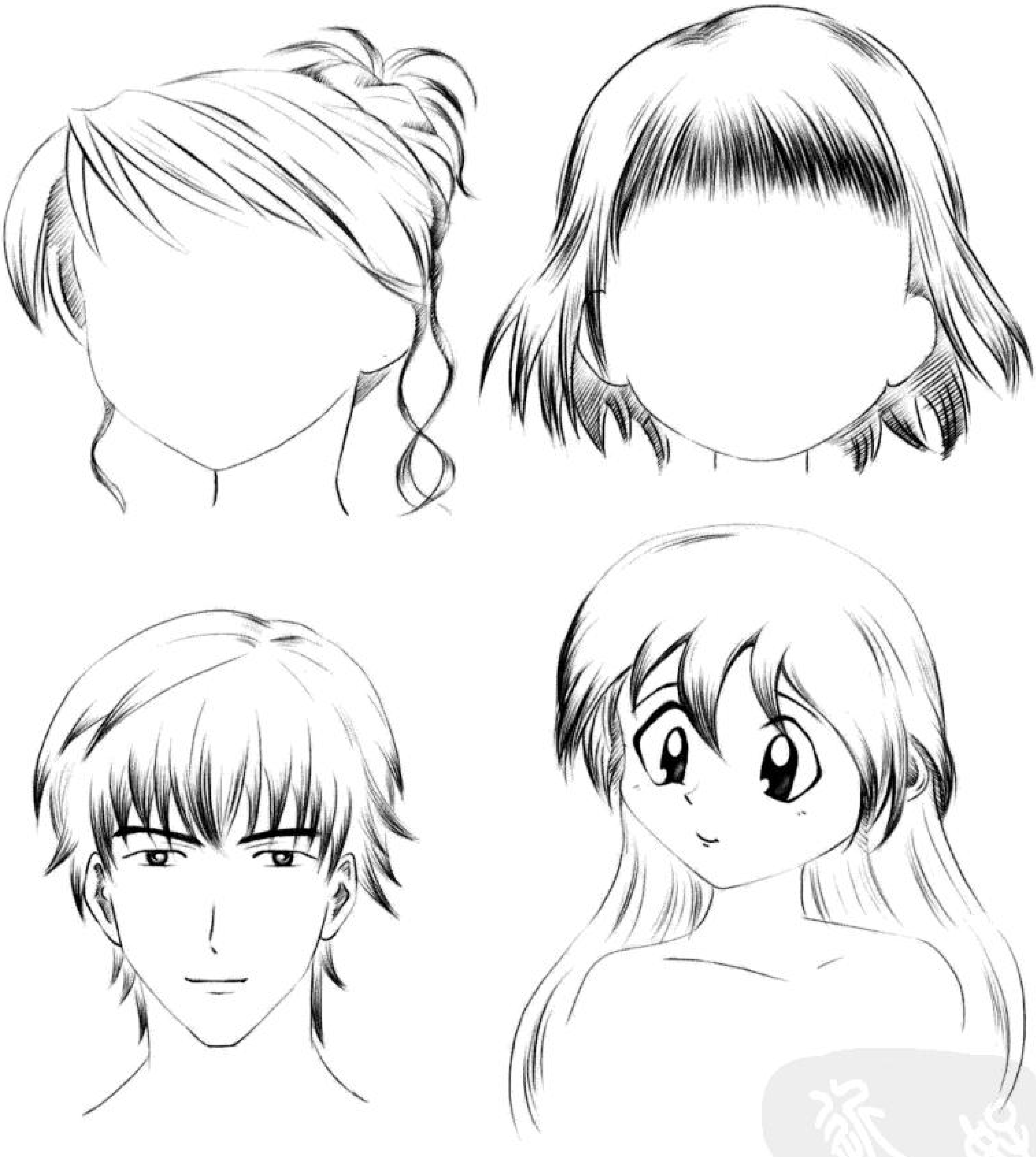
吃惊的表情

绘制不同的五官效果。

高兴时的表情

注视的表情

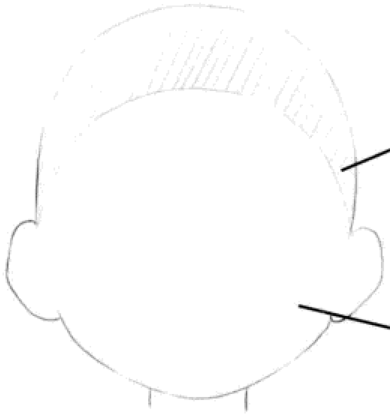
得意的表情



第三章 头发的表现

发型在动漫中无疑是一大看点，头发能够突出人物个性，对人物的塑造有着决定性的作用。

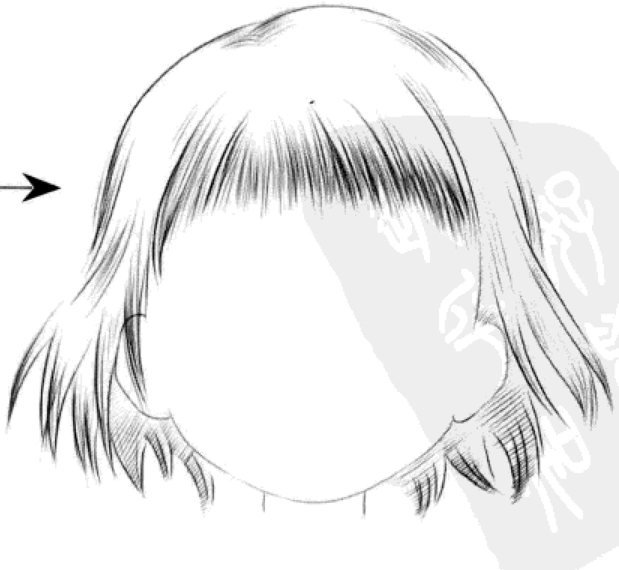
头发的绘制



阴影部分为头发生长的区域。

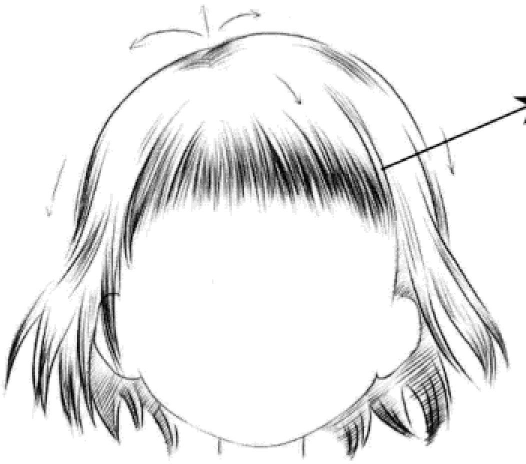
头发的生长区域占整个头部的1/4左右。

添加头发时，先要注意它的厚度和生长方向，再大致地画出头发的轮廓。



在动漫中，头发是由许多股发线组成的。在绘画时可以单独画出每一股头发来，也可以画成不同大小、形状的发丛。

在绘制头发时要注意，头发的厚度取决于头发的硬度和数量，头发数量越多或越硬，那么厚度就越大；反之，头发数量越少越软，那么看起来就会很薄。



在绘制头发的前刘海时，注意头发的走向，另外厚度与整体头发的厚度要大致相同。

发旋

头发的生长方向

发旋是旋涡状的，有左、右之分。在绘画时要注意发旋的旋转方向。

短发的表现

此发型没有明显分印，发型的整体走向是向前生长。

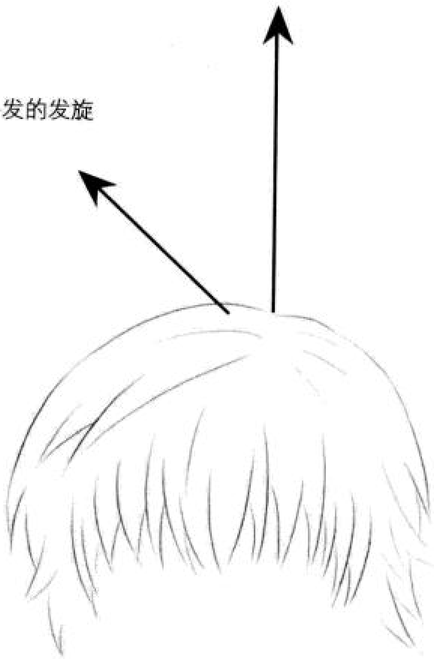
在绘画时可以在发梢部分加深，使整款发型看上去很蓬松。这款发型比较适合塑造学生的造型。

这款发型的前面呈放射状，侧面的弧度不是很大。

绘画时注意头发和耳朵的衔接处。这款发型较适合儿童的造型。

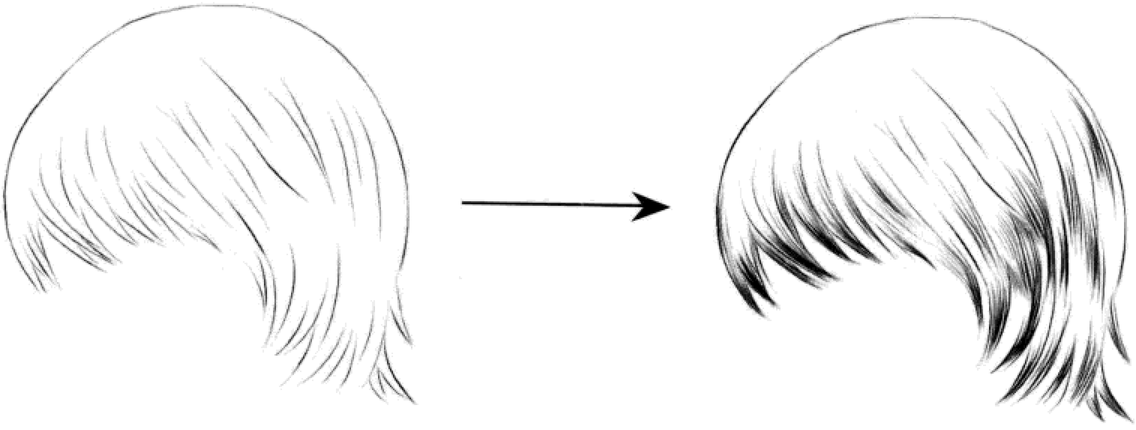
头发生长的外轮廓线

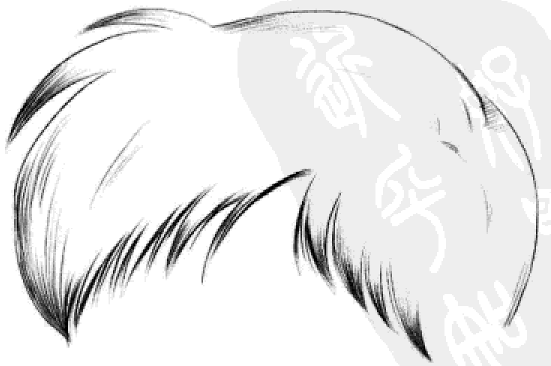
头发的发旋



在绘制头发时注意，刘海的厚度与整体头发的厚度基本一致。

短发的发型很重要，无论是简单的几根线条还是蓬松的卷发，在绘画时都要注意头发的生长方向及发旋的表现。





PDG

中长发的表现

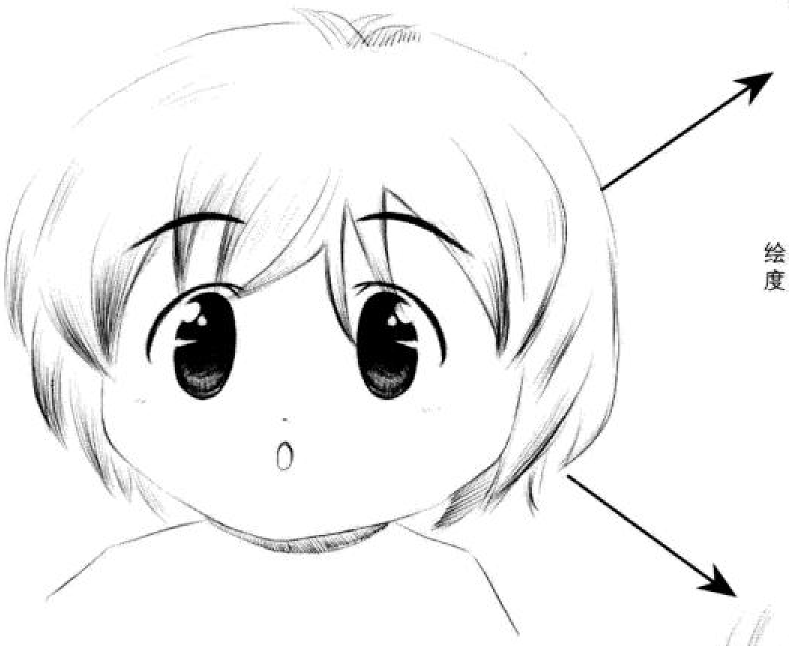
中长发的表现特征在发梢处。发梢处的绘画效果，可以体现人物特征。

在发梢处用线条疏密的变化，体现头发的立体感。

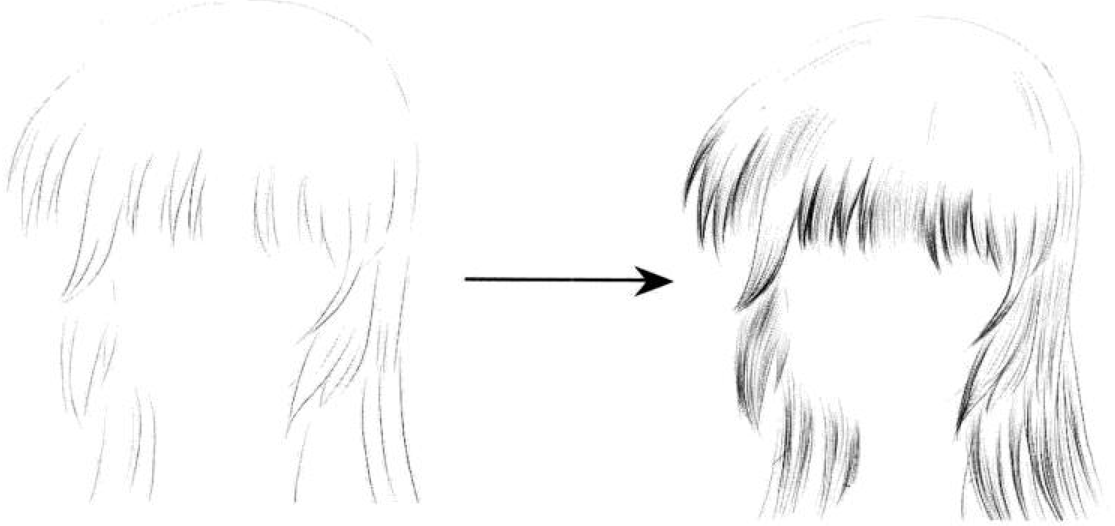
在画卷发时，注意对头发厚度的把握，以及线条的流畅性。

在画卷发时，发旋可以有一个，也可以有两个，这样更能够突出卷发的效果。

头发是按照头部的形状向下流动生长的。在画头发之前首先确定人物头部形象。

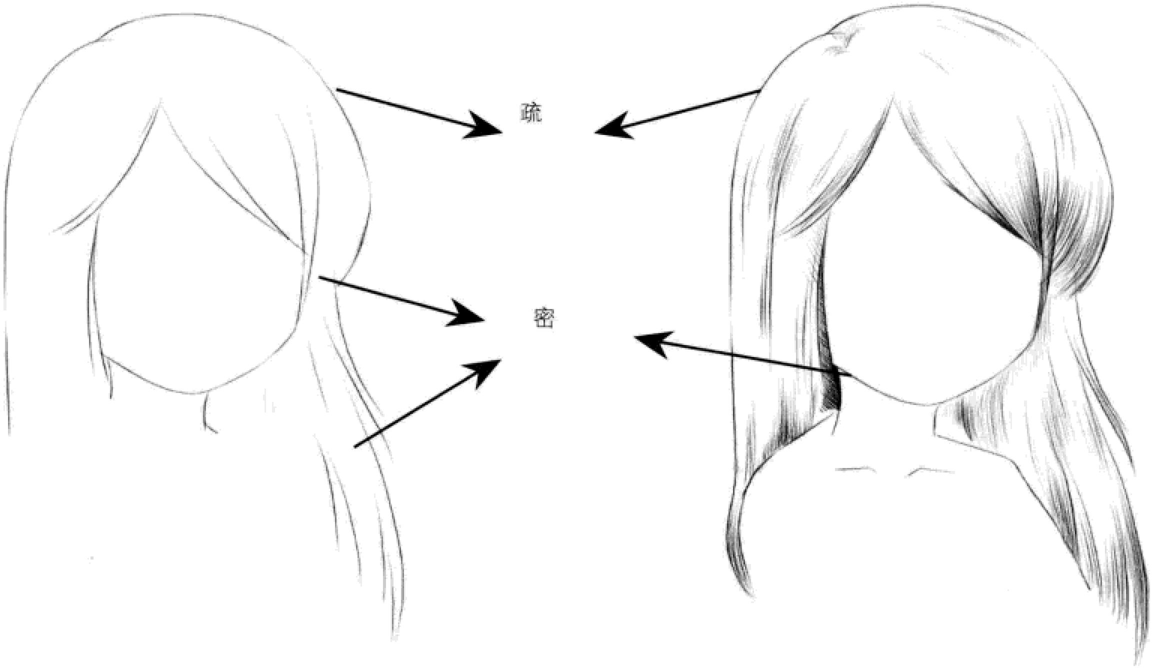


绘画时注意头发上、下的疏密程度，以及发梢的走向。

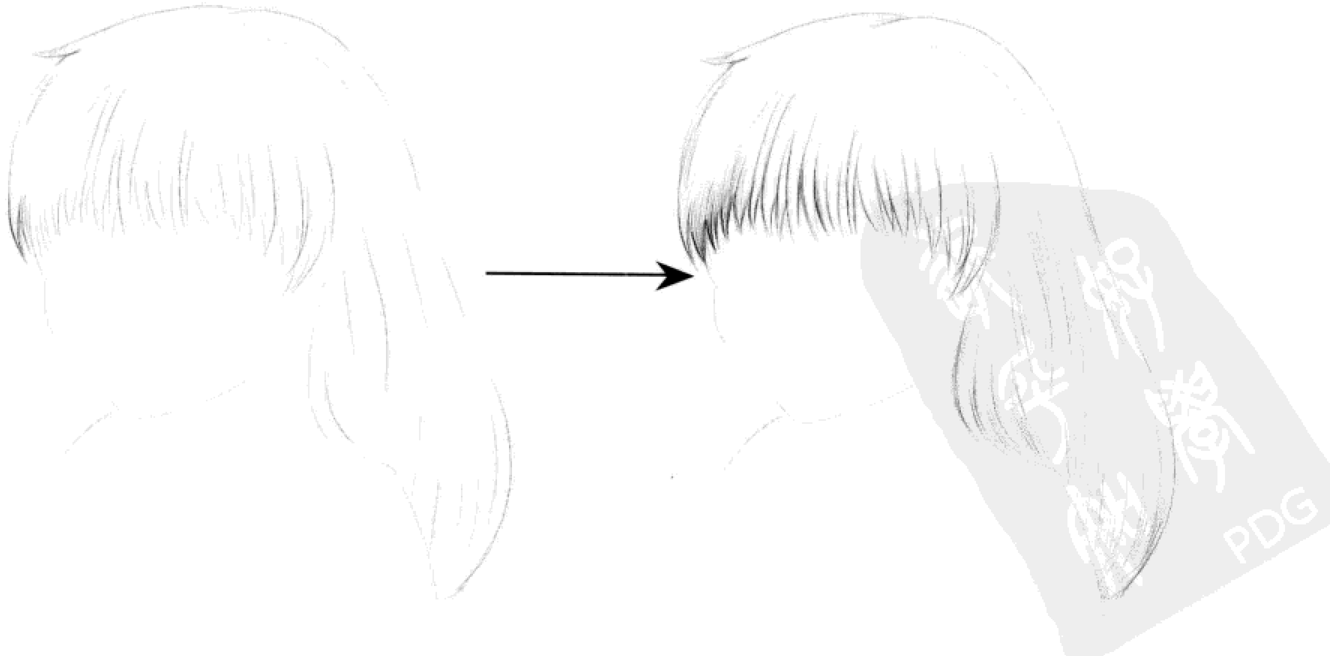


中长发介于长发和短发之间，也是灵活性比较强的发型，具体的造型和长度可以根据剧情的需要而定。

长发的表现



长发与中长发的画法差不多，只是要再长一些，绘画时同样要注意疏密程度。

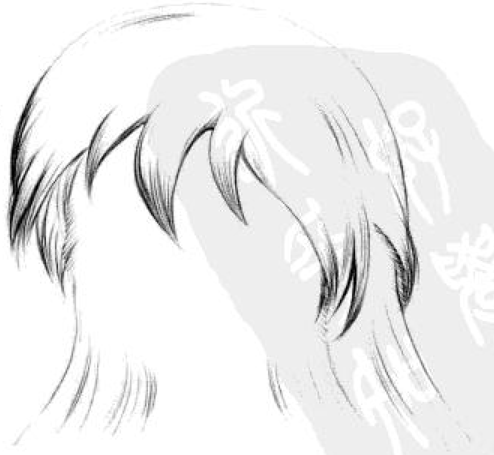


PDG

次长发的造型层次感比较强，上下层次分明。

起稿时注意发梢的表现。

画上面的头发时与中长发类似，强调发梢即可。下面的头发在绘制时要注意线条的流畅性。

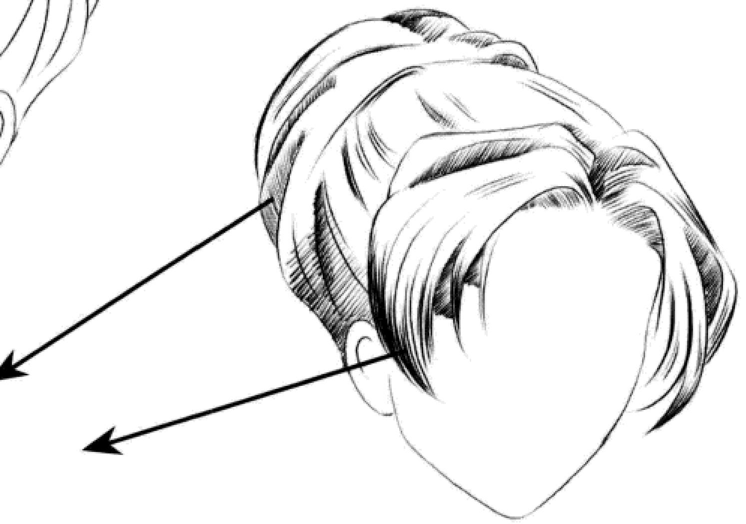


长发的随意性比较强，有柔顺的长发、张扬的卷发和层次分明的长发之分，可以根据剧情的需要而设定。

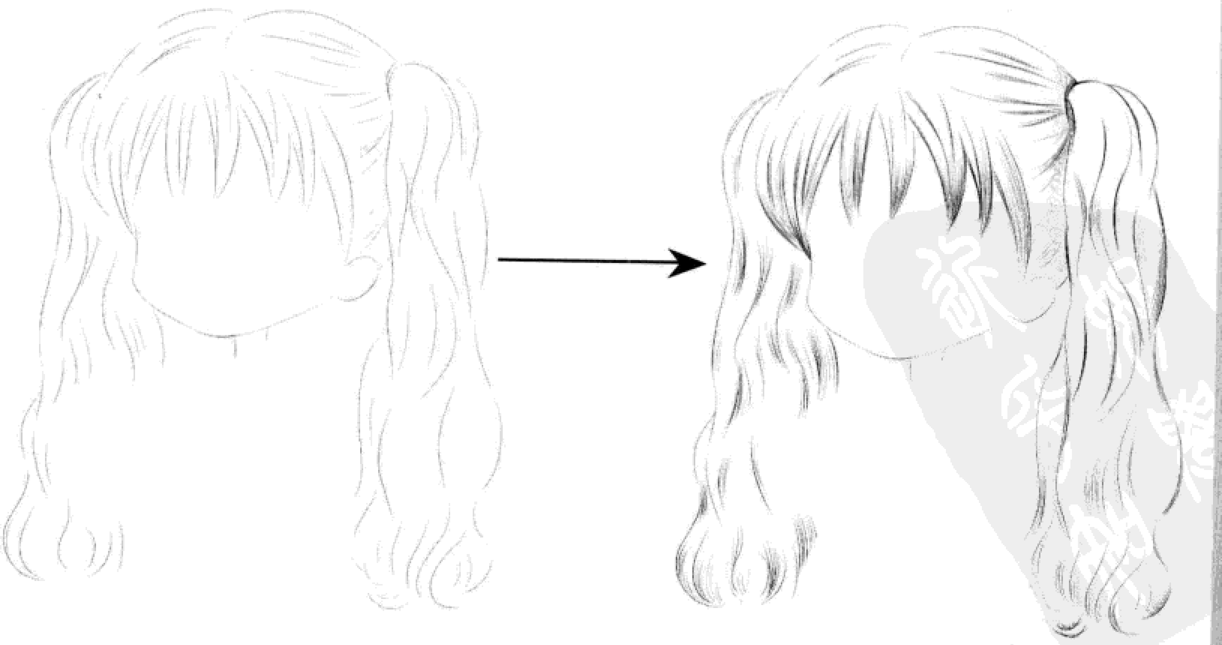
在绘制长发时，注意头发与肩部的表现方式。

特殊发型的表现

在动漫造型中，发型决定着人物的年龄、性格特征、职业和地位等。



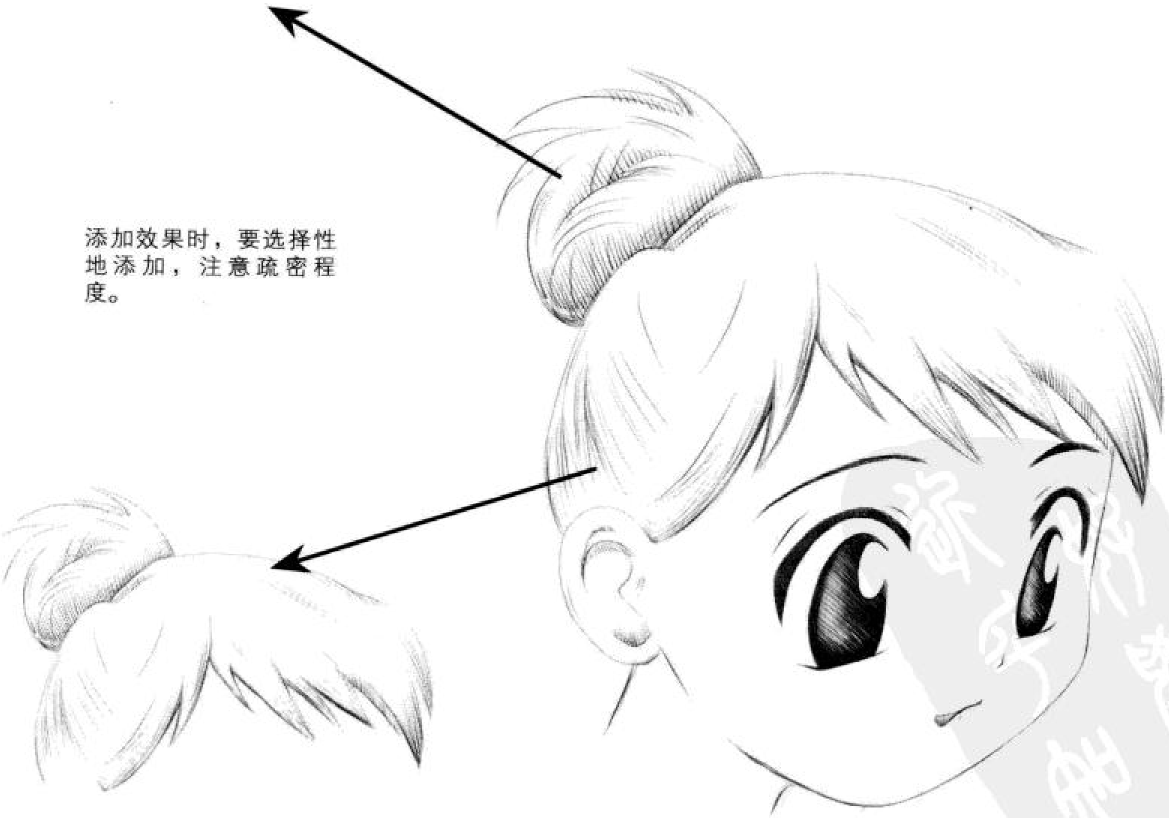
绘画时要把握好头发的层次感。



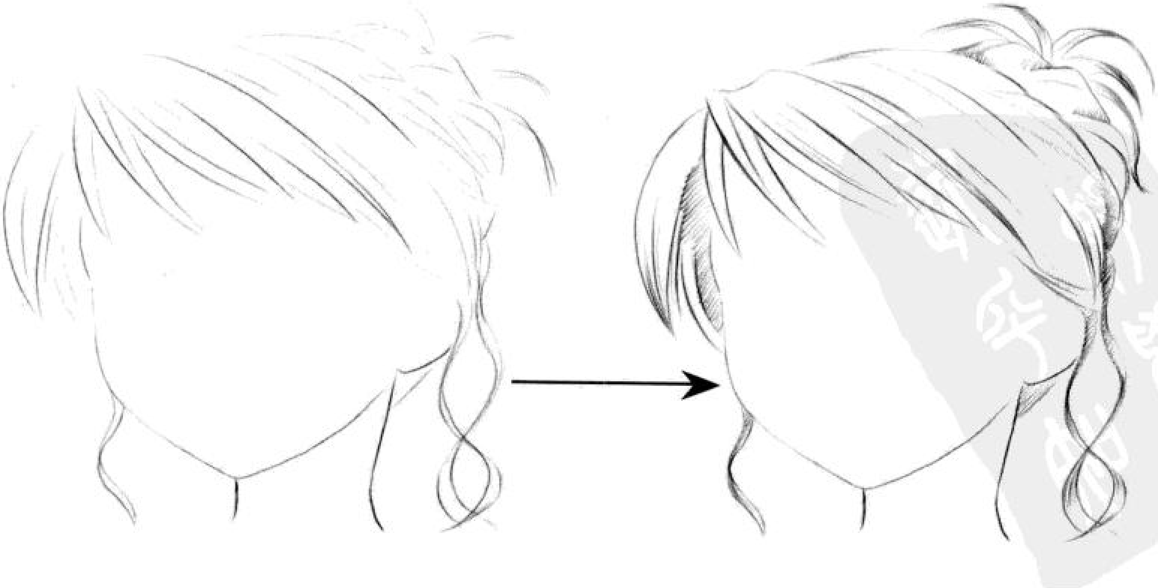
在绘画前先根据剧情设定好人物，再根据人物形象来设计发型。此人物是一个伶俐可爱的小女孩形象。

发髻要画得随意一些，这样比较符合人物特征。

添加效果时，要选择性地添加，注意疏密程度。

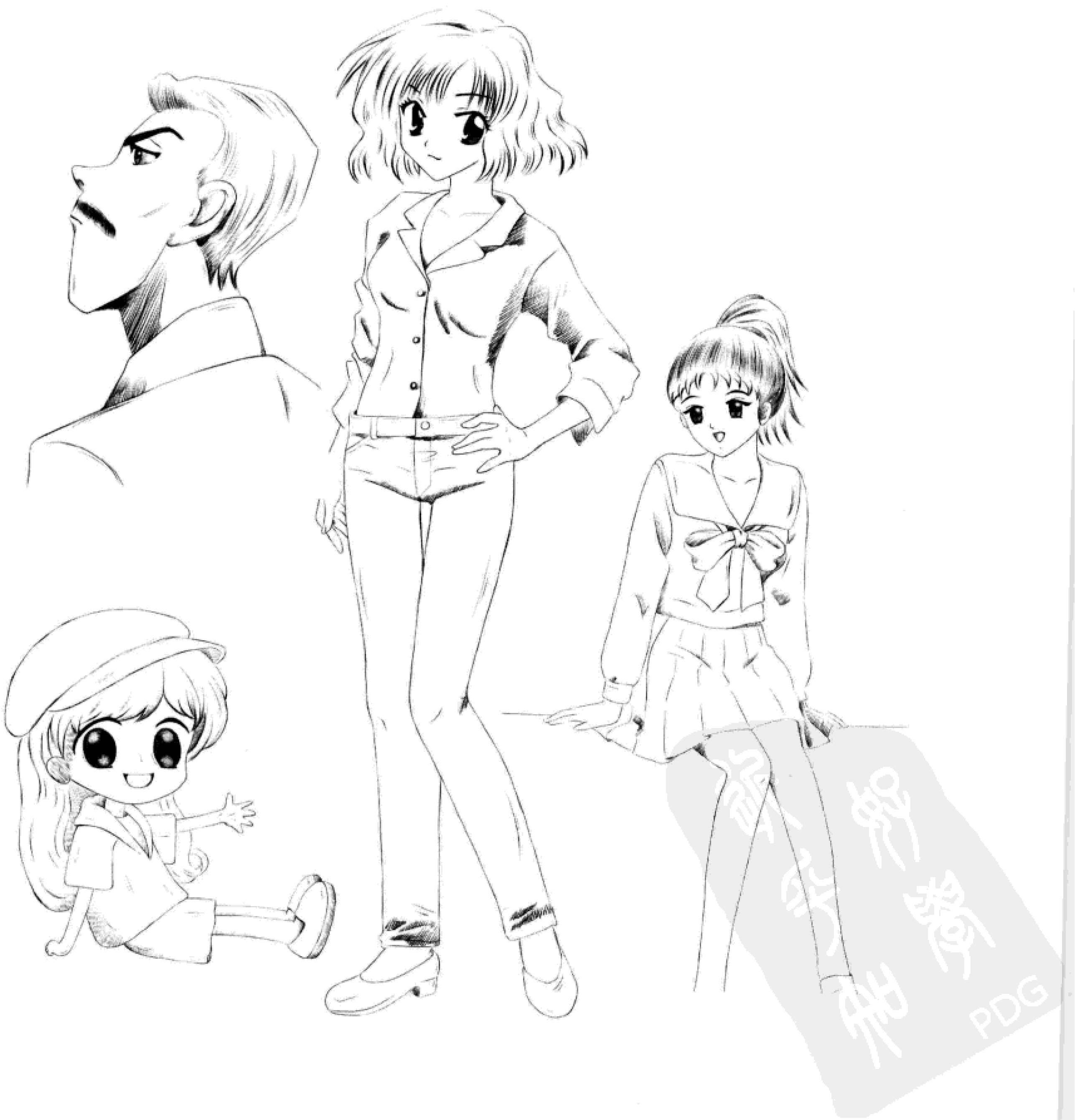


在了解了发型的设定和画法后，我们通过自己的想象来设计一些发型。



第四章
不同年龄的表现

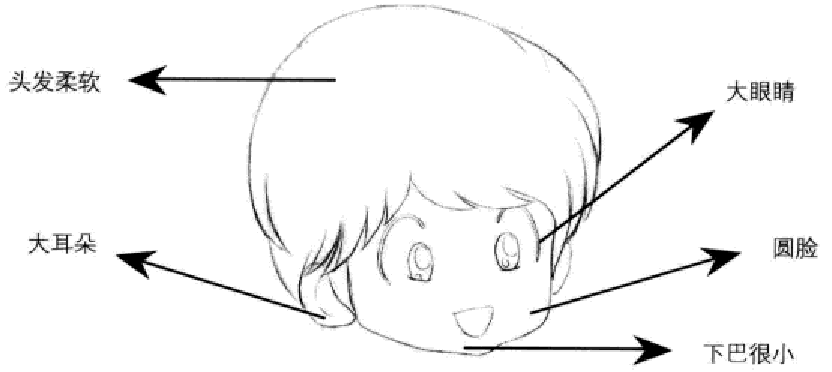
在动漫中要塑造好一个人物形象，就必须对人物的年龄特征有所了解。



儿童的造型

动漫中的儿童造型，由于其骨骼等方面都还不发达，所以一般都以娇小可爱的形象出现。另外表情、动态也会随着剧情的需要而变化。

幼儿时期的男孩造型，头较大，脸部轮廓不是很明显。

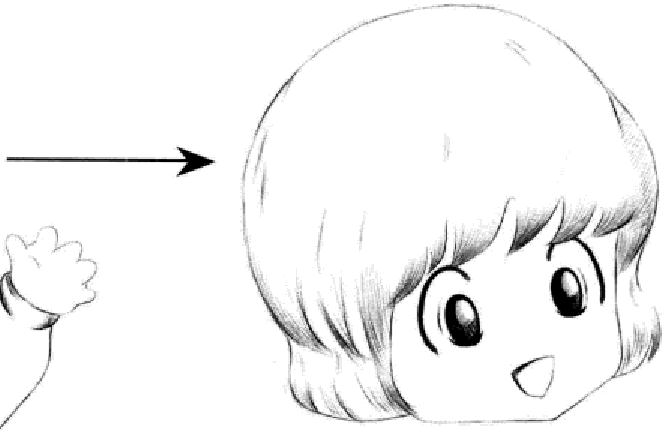


幼儿时期头发较柔软，塑造形象时不要刻意地去添加发丝效果，自然垂下就好。

在塑造幼儿的整体形象时，注意幼儿的四肢是无法完全伸直的，身体也要画出柔软的感觉。

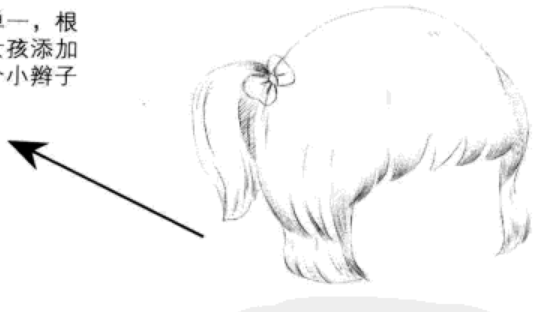
在完成了初步的起稿后，对幼儿的整体形象进行绘画加深。加深时注意手部的关节很模糊，关节也可以忽略。

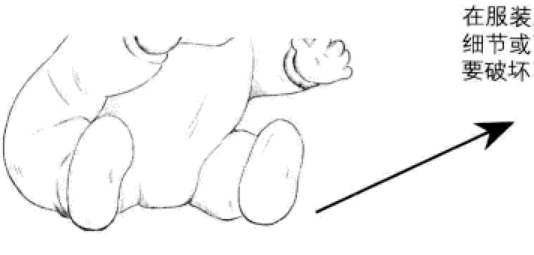
幼儿时期的女孩造型，同男孩基本相似，因为在这个时期男孩和女孩的分别不大，只是在发型上有一些变化。



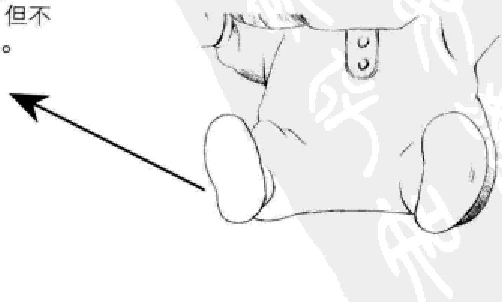
在塑造幼儿形象时要注意，手掌和脚掌都很小，手腕、脚腕也比较细。另外幼儿的形体上几乎看不到脖子。

幼儿时期的发型较单一，根据剧情需要可以给女孩添加一些发饰，或者扎个小辫子等。



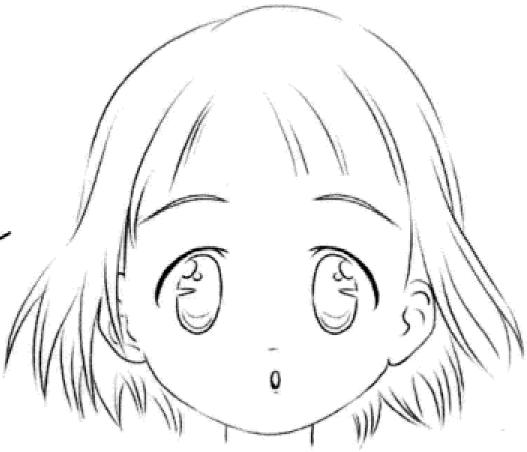


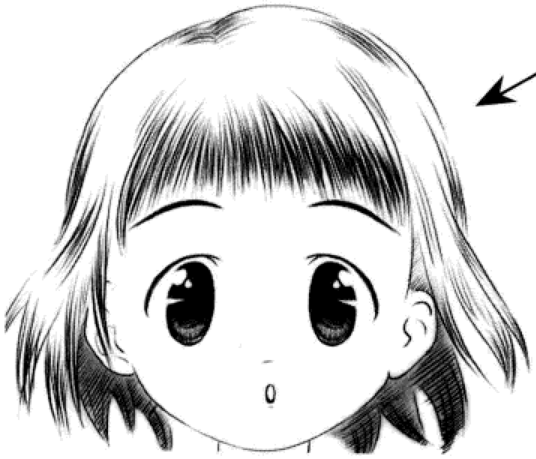
在服装上可以为其添加一些细节或可爱的装饰物，但不要破坏了服装的柔软度。



❶

在确定了人物形象后，我们来大致地绘制出五官及发型。注意眼睛和耳朵要画得大一些，鼻子和嘴巴要画得圆润小巧一些。





❷

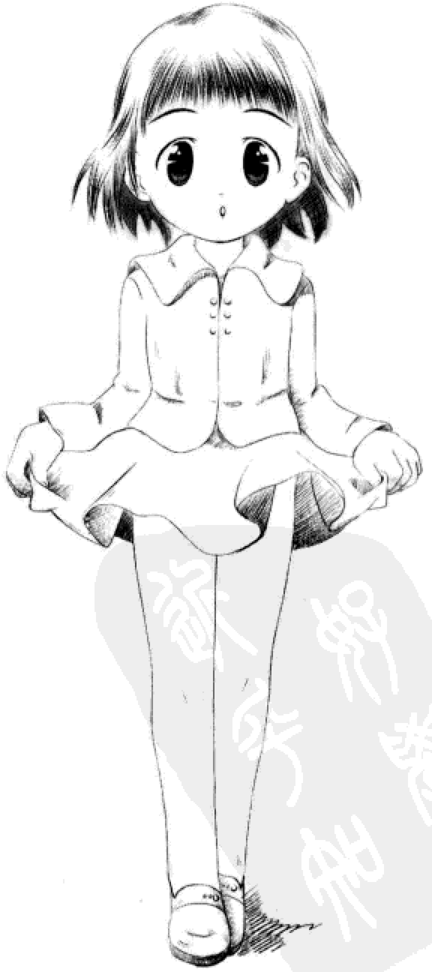
对头部进行深入绘制，注意眼睛和头发的细节处理。眼睛要有神，头发具有随意性。

❸

在绘制人物整体形象时，要注意儿童的头部较大，一般是三四个头身。由于未发育完全，四肢短小，上下身的粗细差不多，没有明显的曲线。

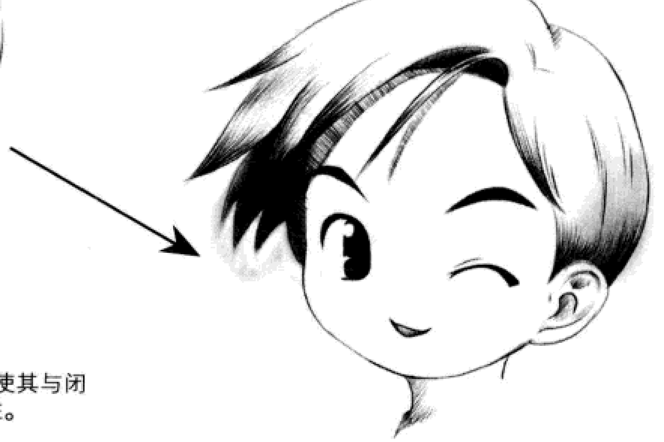
❹

塑造儿童时期的形象时，主要突出人物娇小可爱的特征。



❶

我们来塑造一个活泼的儿童形象。起稿时要注意五官的表现及发型的搭配。



❷

在深入绘制头部时，要细致刻画睁开的眼睛，使其与闭着的眼睛有强烈的对比。另外注意头发的随意性。

❸

在绘制人物整体形象时，注意要配合儿童的头部特征，如活泼的手势和飘起的裙子。

❹

确定了线稿后，我们对其进行立体效果绘制。

❶

我们来塑造一个娇小可爱的儿童形象。起稿时将人物的眼睛画大一些，再搭配上可爱的小帽子，这样能使人物特征更加明显。

❷

在深入绘制头部时，对眼睛进行细致的刻画，突出主题。

❸

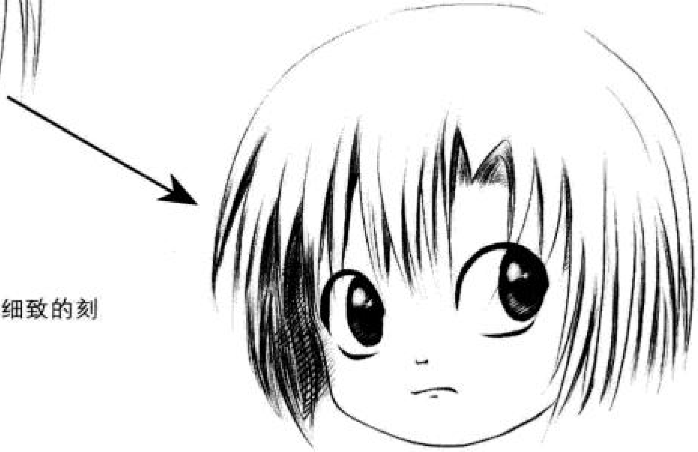
在绘制人物整体形象时，注意该人物是两头身，并且头比较大，身体娇小。

❹

确定了线稿后，我们对其进行深入绘制。

❶

接下来塑造一个两头身的儿童形象。在确定了人物形象后，我们来起稿。



❷

在深入绘制头部时，对五官和头发进行细致的刻画，另外注意头发的随意性。

❸

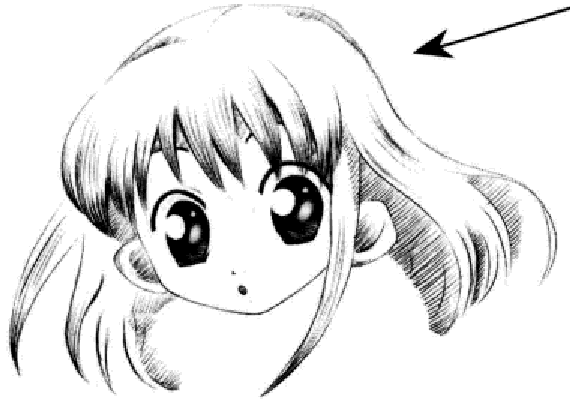
在绘制人物整体形象时，注意该人物是两头身，并且头比较大，身体偏小。

❹

确定了线稿后，我们从头部到服装对其进行深入绘制。

❶

我们来塑造一个跪着的儿童形象。在确定了人物形象后，我们来起稿。

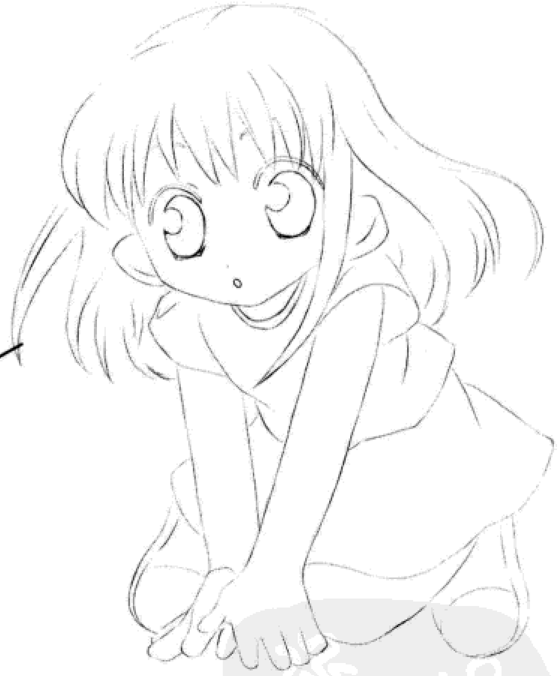


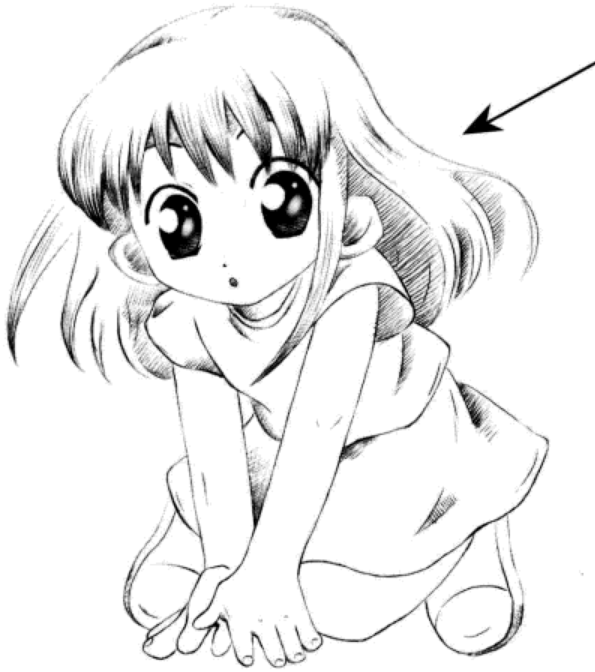
❷

在对五官和头发进行深入绘制时，注意长发被遮挡部分的处理。

❸

在绘制人物整体形象时，注意跪姿的把握，另外不要忽略儿童的柔弱娇小。





❹

确定了线稿后，我们对其进行深入绘制，突出衣服的皱褶感。

❶

我们来塑造一个动态中的儿童形象。在确定了人物形象后，我们来起稿。

❷

在对五官和头发进行深入绘制时，注意不要忽略细节的处理。

❸

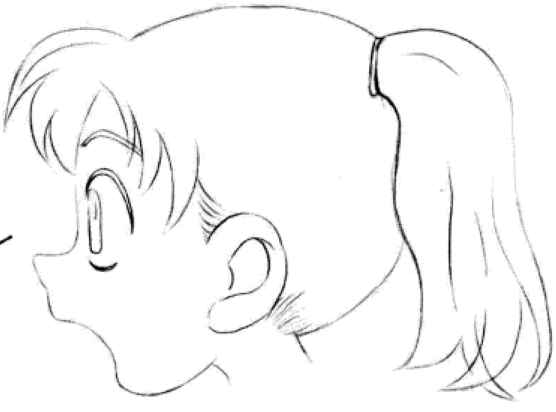
在绘制人物整体形象时，注意人物动态的把握，以及儿童的身体比例。

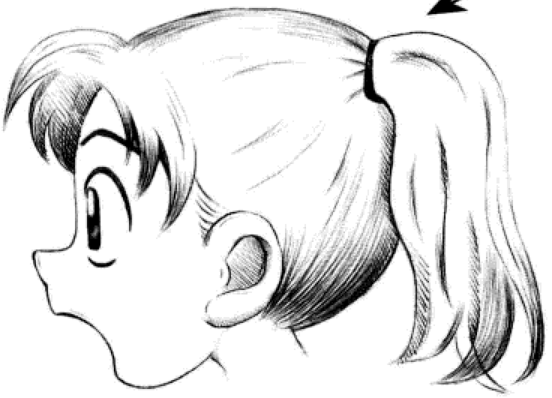
❹

确定了线稿后，我们对其进行深入绘制，来突出人物特征。

❶

我们来塑造一个故事情节中的儿童形象。在确定了人物形象后，我们来起稿。



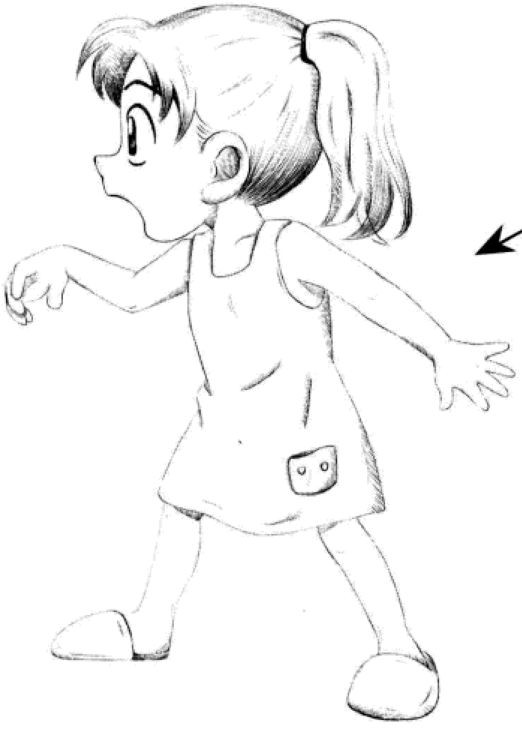


❷

为了突出小女孩的惊讶表情，可以刻意将眼球画得小一点，嘴巴大一些，另外注意头发的细节处理。

❸

在绘制人物整体形象时，注意人物表情及身体的配合。



❹

确定了线稿后，我们对其进行深入绘制，以突出人物特征。

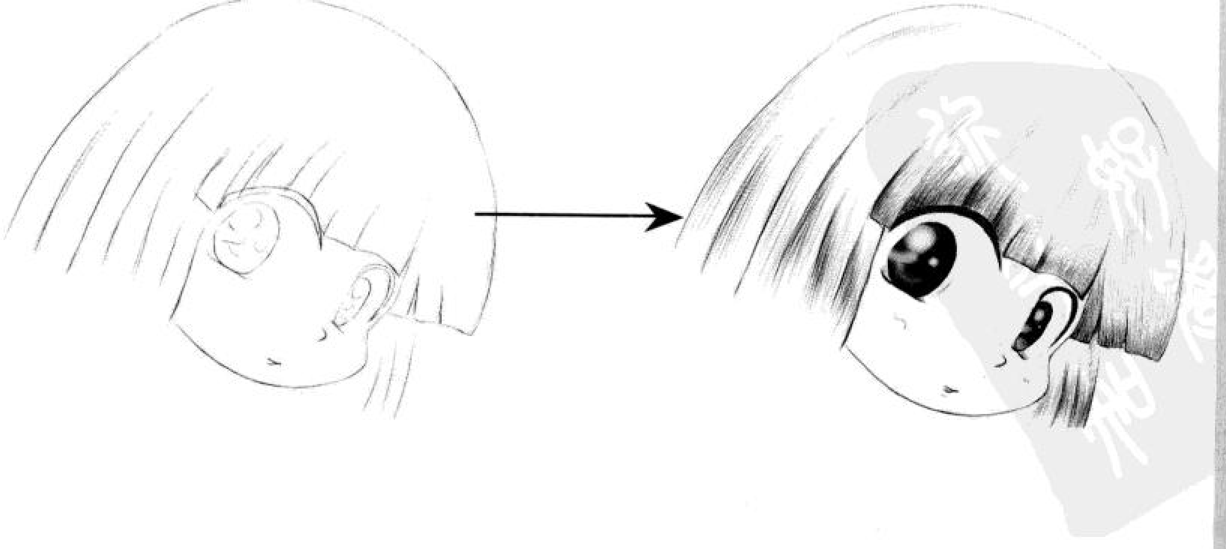
接下来我们对儿童特有的一些表情及形态进行绘制。

在塑造儿童不同的形象时，要注意五官的表现。

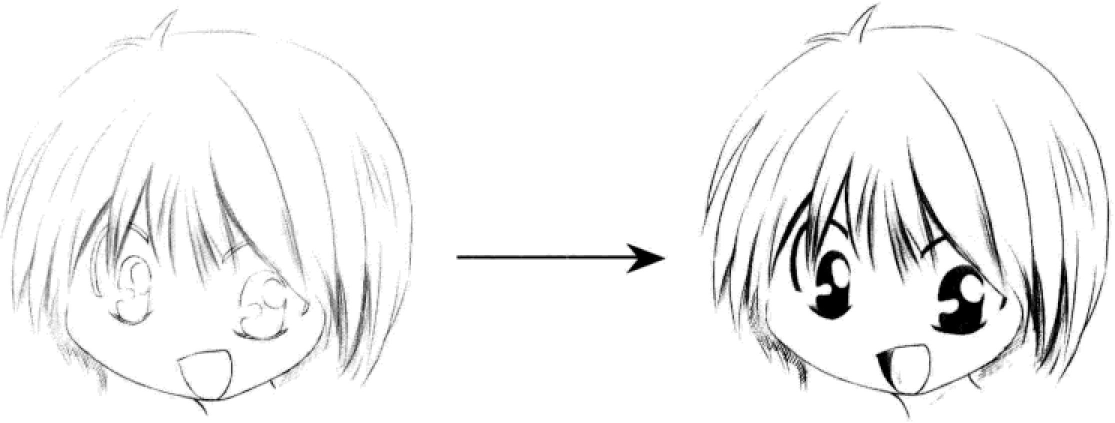
五官确定后，要搭配上合适的发型，这样就能够突出人物个性了。

处于开心状态的儿童，会有多种表达方式，例如表情、肢体动作等。我们可以根据自己的需要来设定造型。

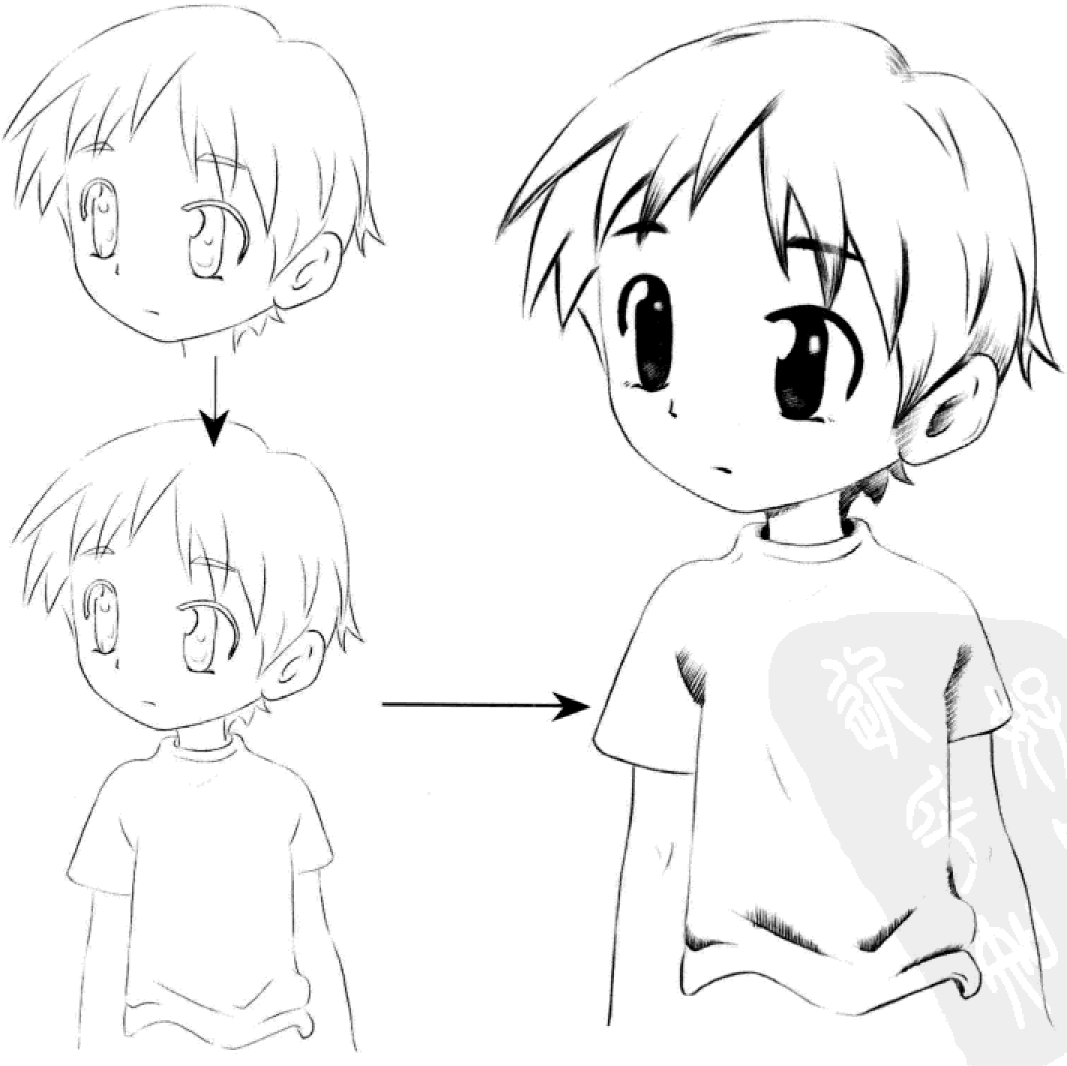
在塑造儿童形象时，发型和眼神也是很重要的表现方式。



在表现调皮的儿童时，可以适当地对其五官进行夸张的表现。

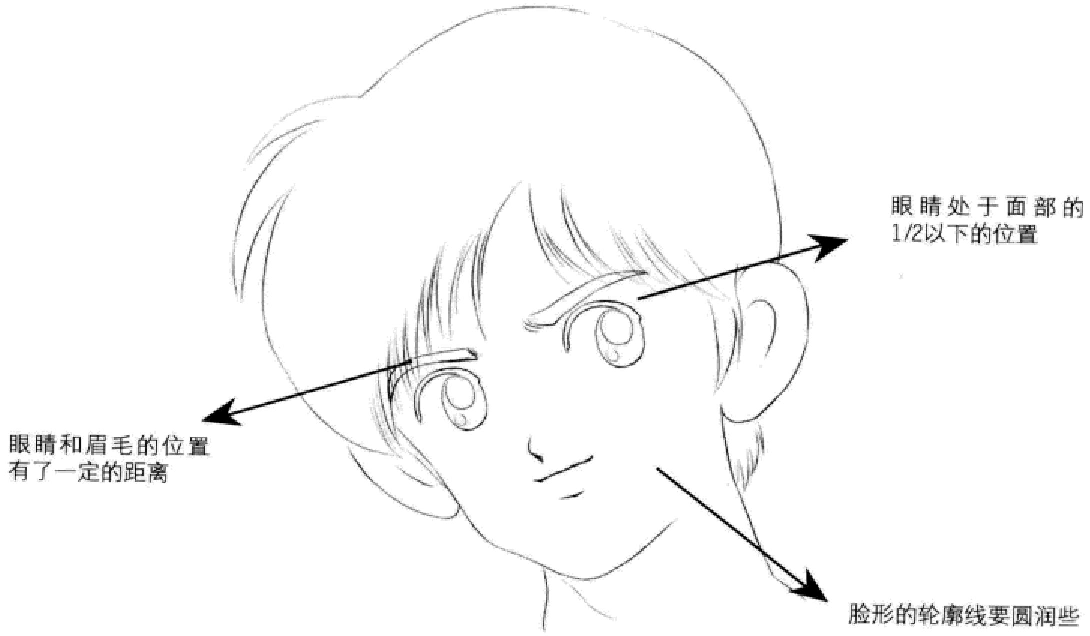


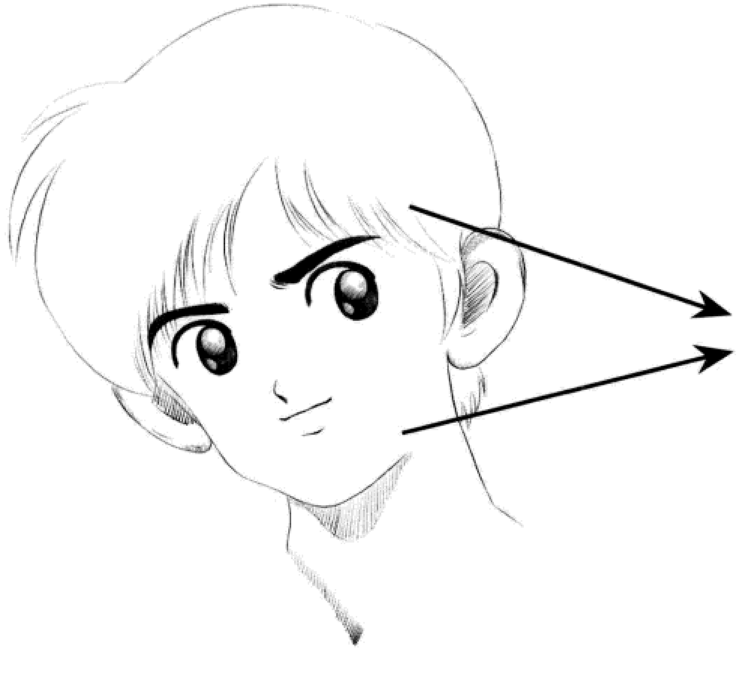
塑造处于安静状态的儿童形象，此时人物也许正在听别人讲话或者是在看什么东西等，所以要抓住他安静时的特征进行绘制。



青年的造型

动漫中的青年造型比较多。由于少年期处于发育阶段，骨骼和肌肉也相对成熟，另外还要通过发型和五官的表现来突出人物特征。

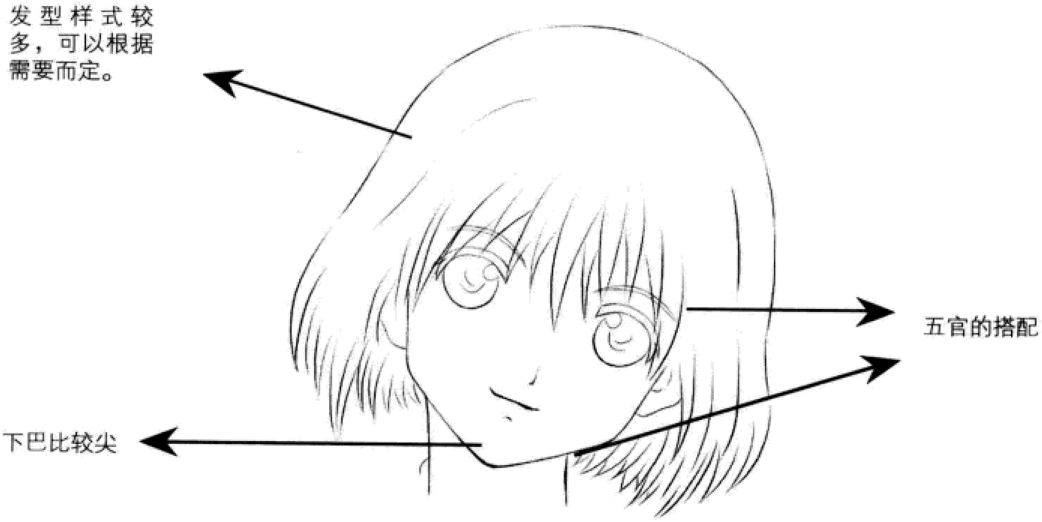


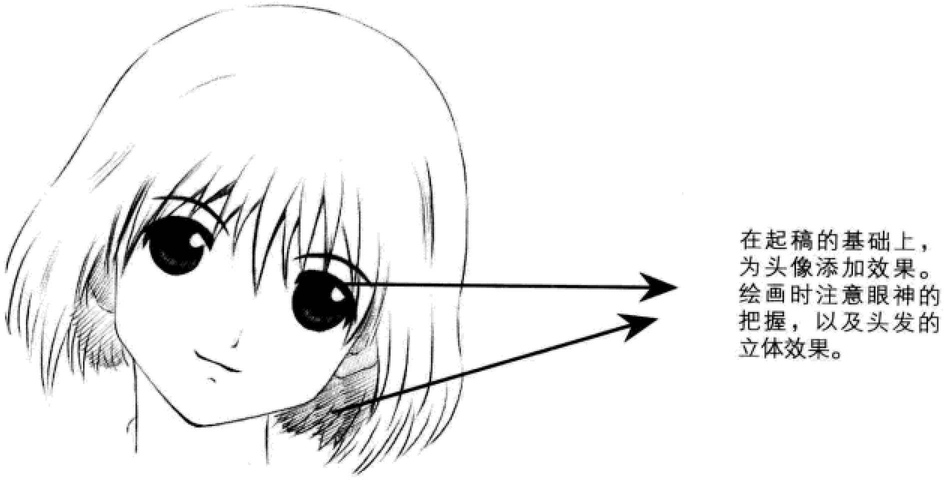


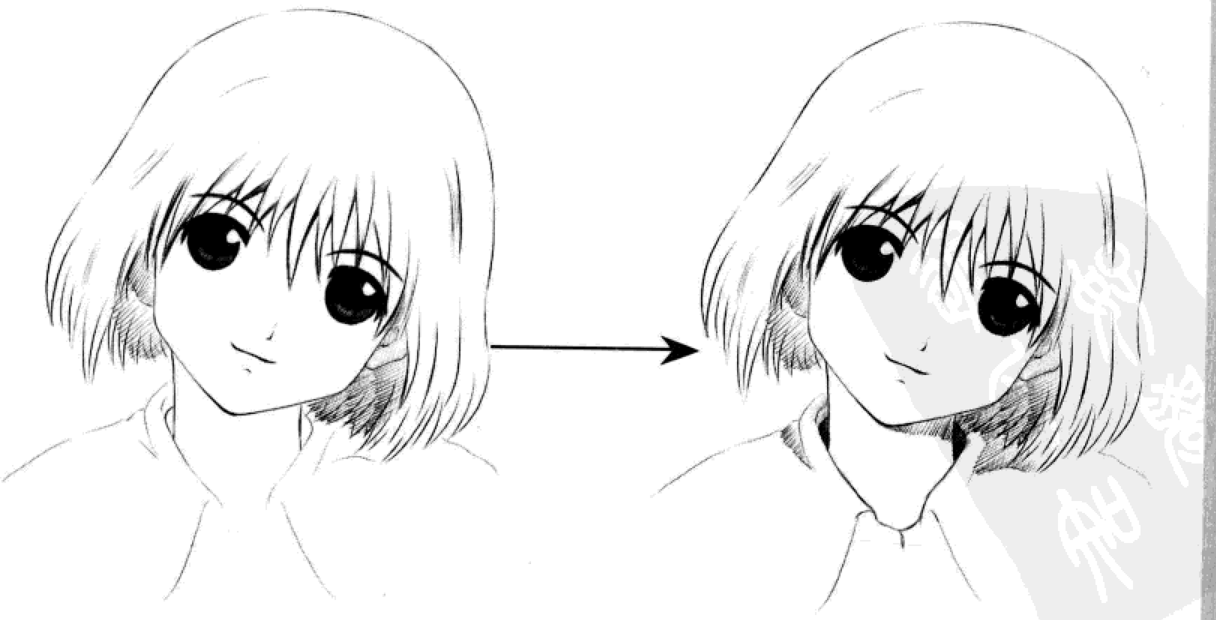
在加深头发时，我们会发现此人物形象有两个发旋，在绘画时要把握好头发的走向。

适当地为人物添加一些衣服作为头部的陪衬。

衣服的调子不要过多，在脖子周围添加即可，如果多的话就起不到陪衬的作用。


发型样式较多，可以根据需要而定。
五官的搭配
下巴比较尖


在起稿的基础上，为头像添加效果。绘画时注意眼神的把握，以及头发的立体效果。



1

我们来塑造一个运动时的青年形象。在起稿时将人物的头发画得蓬松一些，这样能够极富运动感。

2

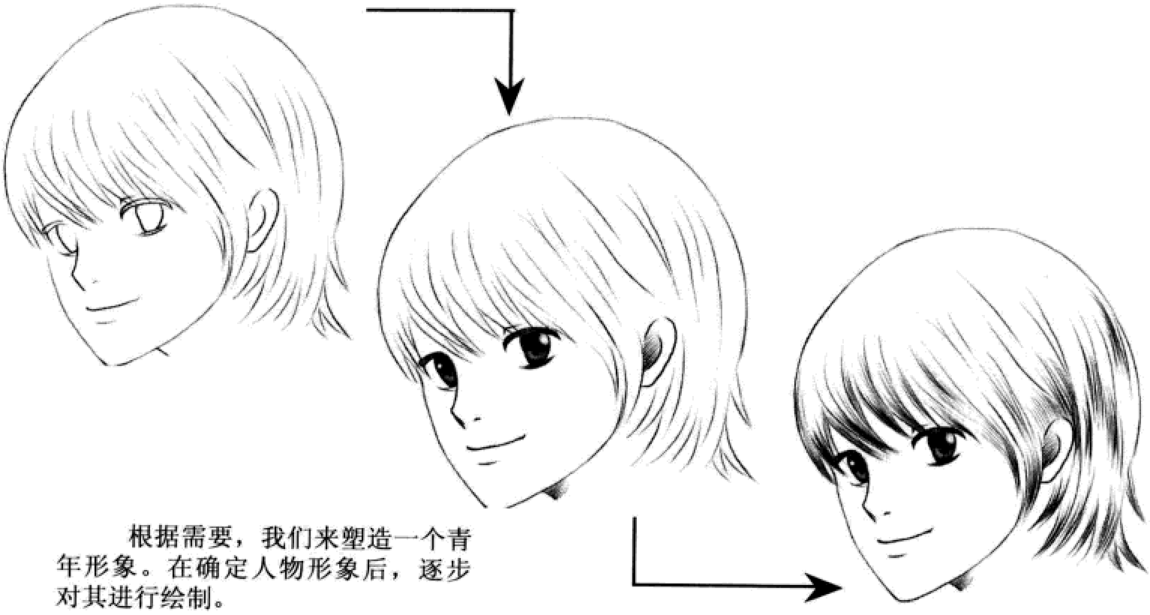
在深入绘制头部时，对眼睛进行细致的刻画。

3

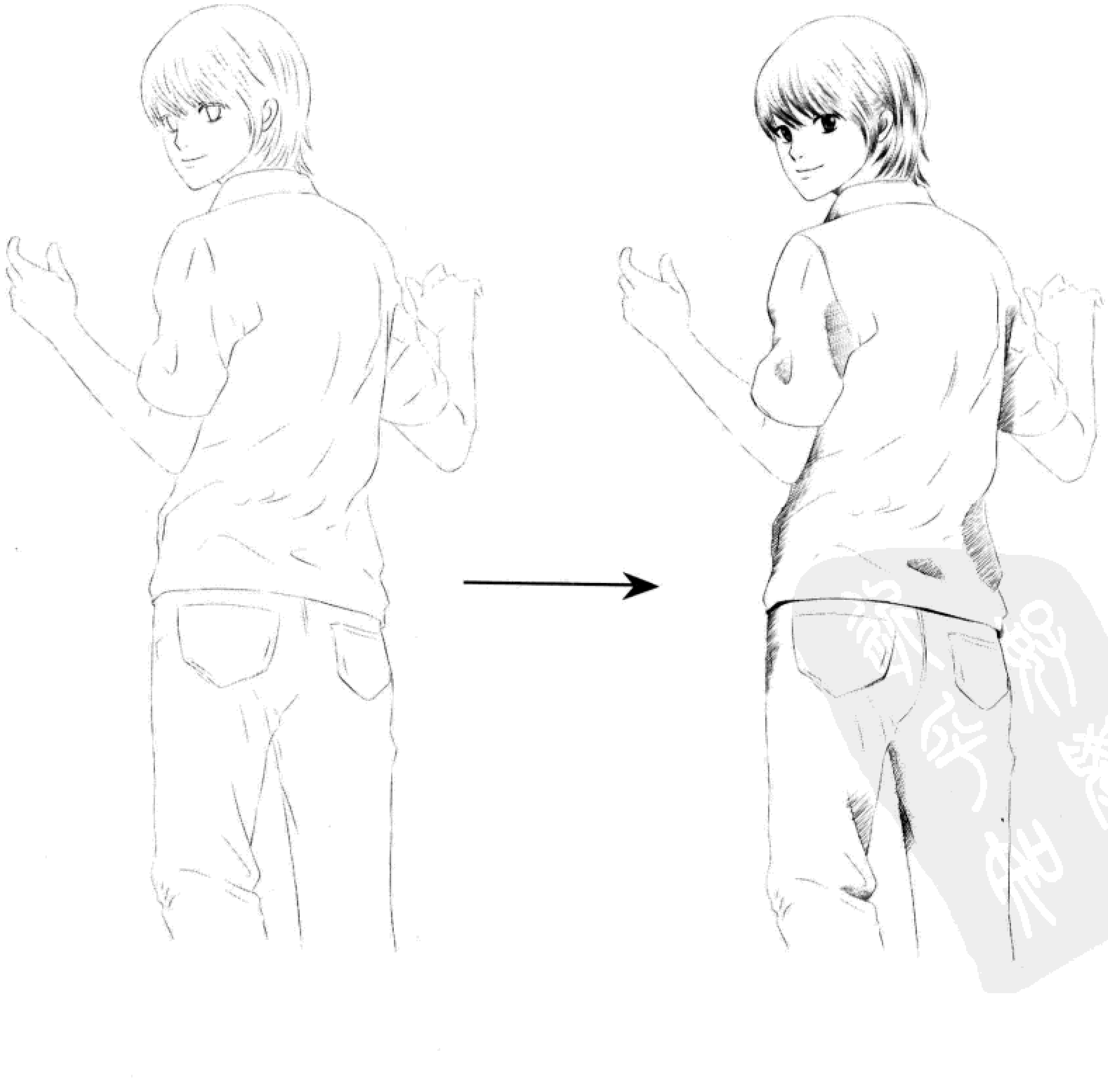
在绘制人物整体形象时，从肢体上来表现运动状态。

4

确定了线稿后，我们对其进行深入绘制。



根据需要，我们来塑造一个青年形象。在确定人物形象后，逐步对其进行绘制。



接下来我们来塑造一个走着的青年形象。在确定人物形象后对其进行绘制。

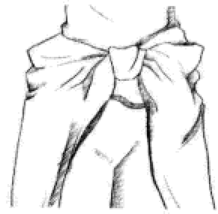
注意神态的把握，
注视前方。

头发自然向后
下方垂下。

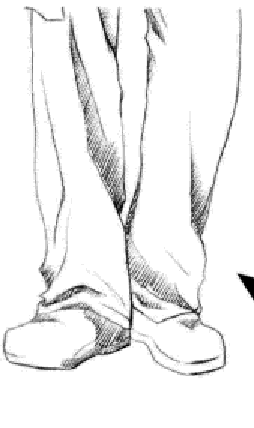
人物在行走时，身体自然向前倾斜。绘画时要注意这个运动趋势。

五官确定后，要搭配上合适的发型，这样就能够突出人物个性了。

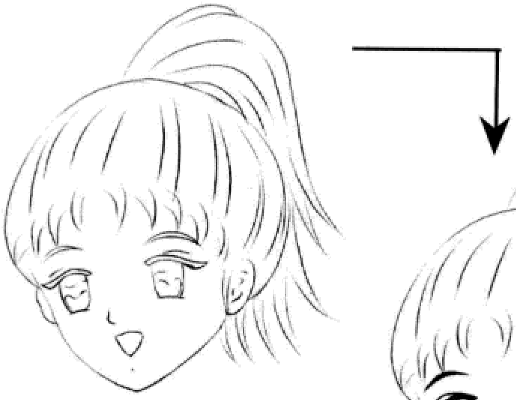
我们来塑造一个动漫中很典型的学生形象。起稿时注意人物整体形态的把握，以及线条的流畅性。

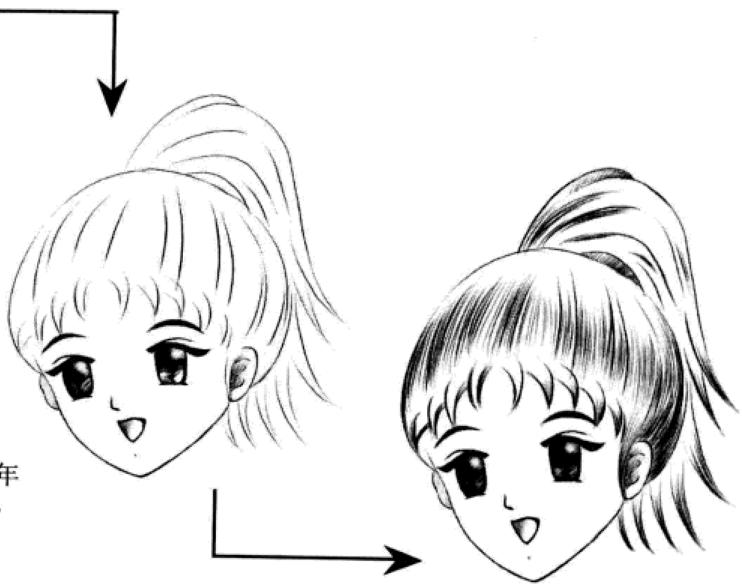


注意挽起衣服的层次感。

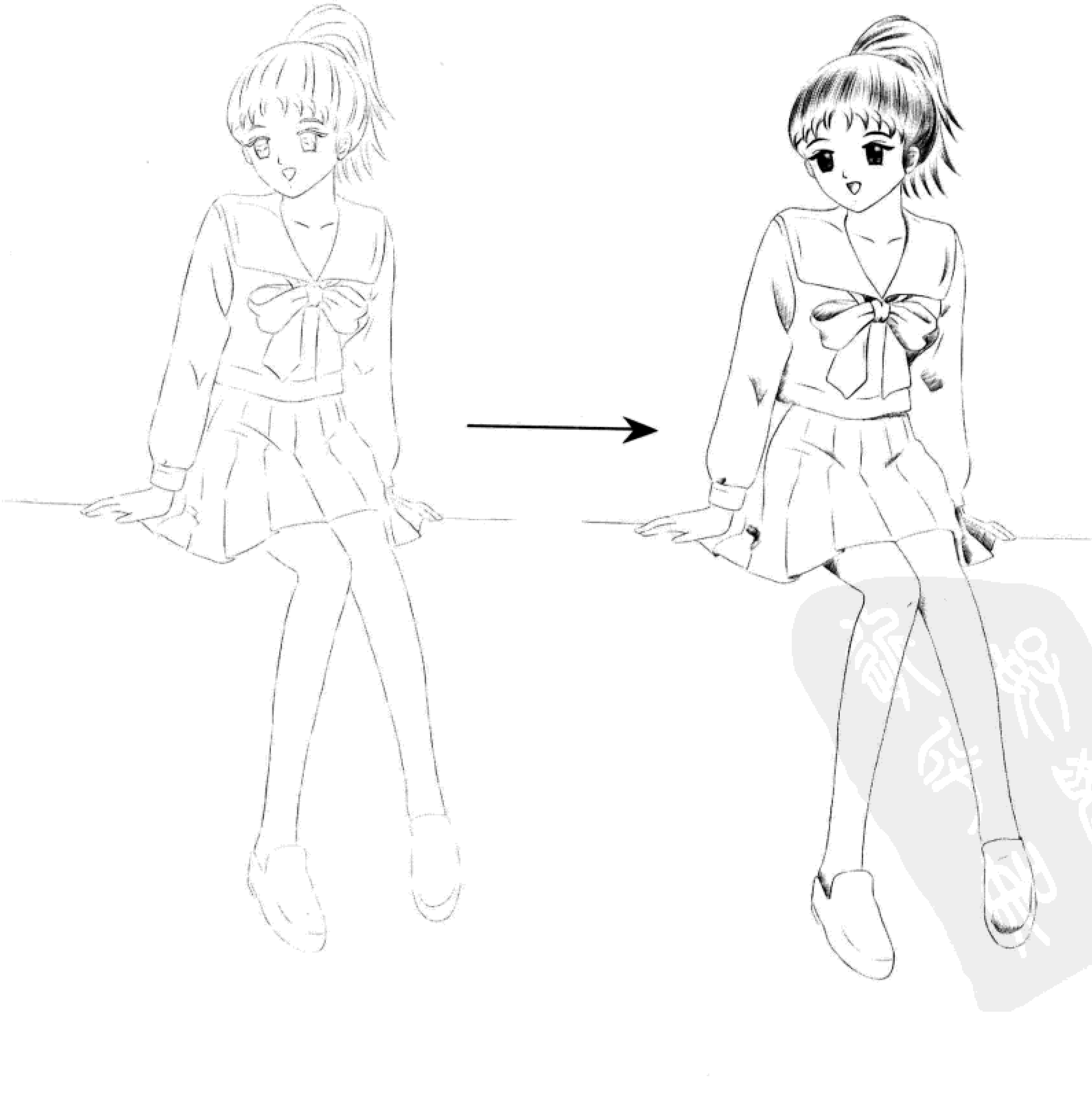


绘制时注意裤子的垂坠感比较强。





我们来塑造一个坐着的青年学生形象。在确定人物形象后，逐步对其进行绘制。



接下来我们对青年在动漫中会出现的一些表情及状态进行绘制。

❶

在确定人物形象后，起稿。

❷

起稿完成后，逐步对其进行深入的绘制。

❸

人物头部绘制完成后，适当地为衣服添加效果。

在确定人物形象后，我们来逐步对其进行绘制。在绘画时注意五官和发型的搭配。

❶

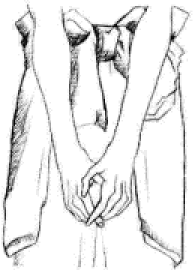
在确定人物形象后，起稿。

❷

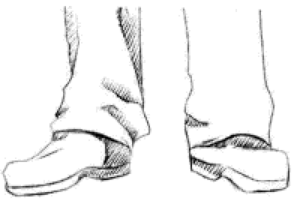
在起稿的基础上对五官和发型进入深入刻画。

动漫人物发型的设定。

在绘画时注意衣服细节的绘画。

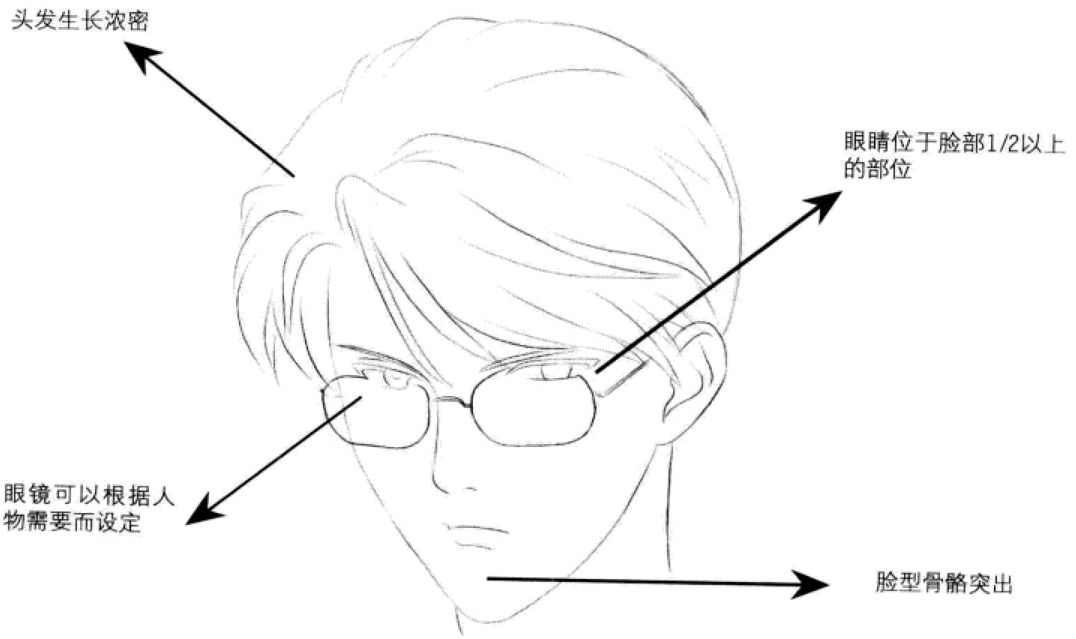


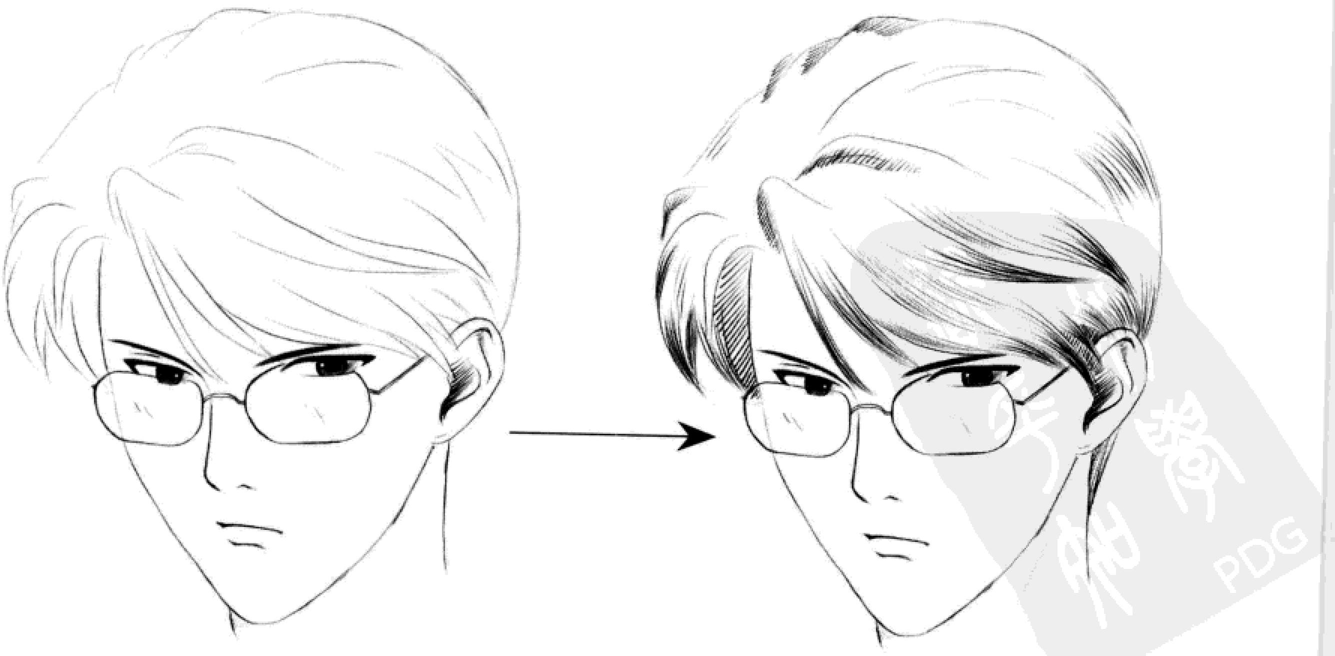
裤子皱褶的处理，以及与鞋子衔接处的绘制。

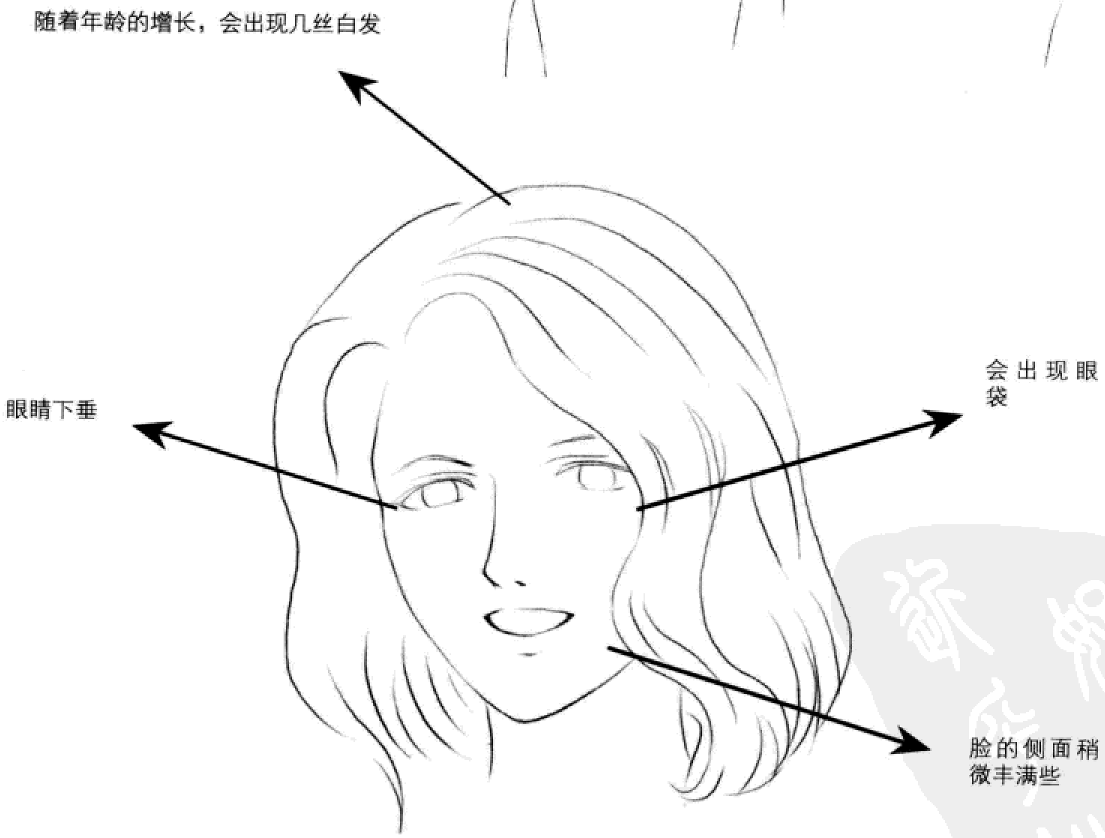


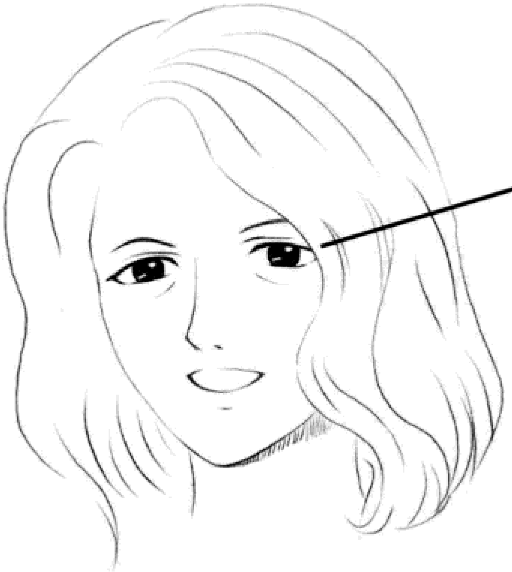
中年的造型

动漫中的中年造型形态丰富，由于年龄间的差异，有的人物造型会出现皱纹。





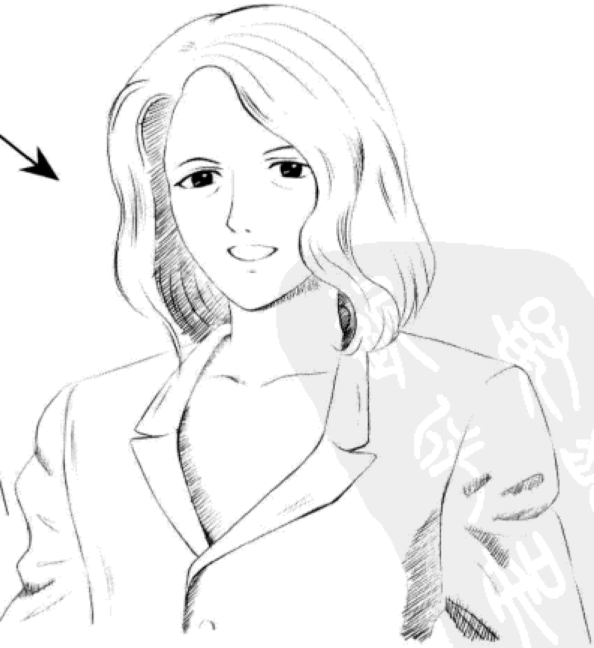

随着年龄的增长，会出现几丝白发
眼睛下垂
会出现眼袋
脸的侧面稍微丰满些



在对人物面部进行深入绘制时，要
注意眼睛周围的绘制。

在表现头发的时候，画出立体效果
即可。

可以适当地添加衣服来完成绘画。



我们来塑造一位知识型的中年女人形象。根据需要我们可以适当地为其添加一些配饰。

❶

确定人物形象后起稿。

❷

对五官进行深入绘制。

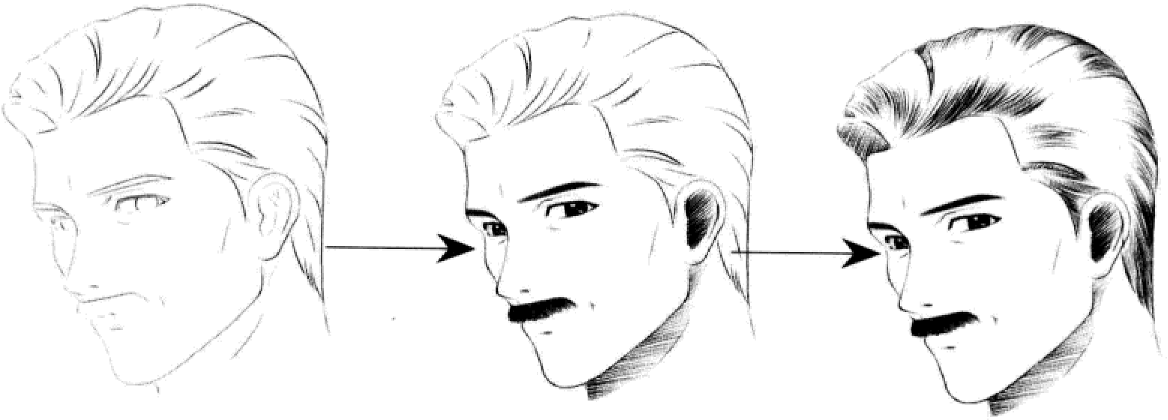
❸

添加头发效果。

❹

最后再为人物设计一套符合其身份的衣服。在绘画时注意人物整体的把握。

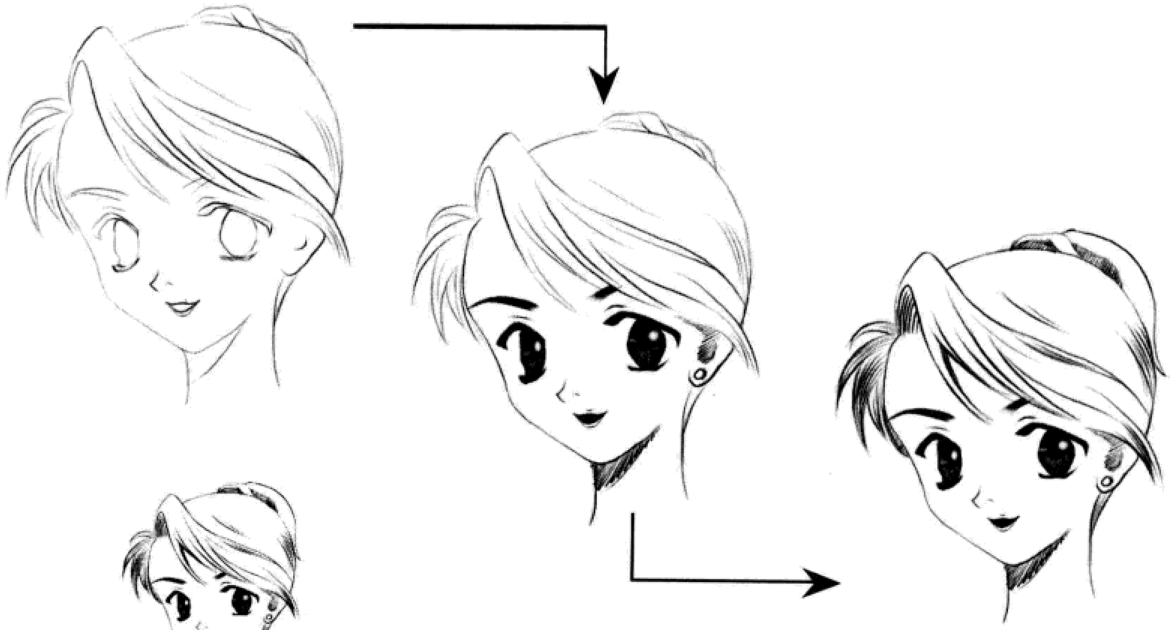
我们来塑造一位绅士型的中年形象。在起稿时注意五官的表现及发型的搭配。



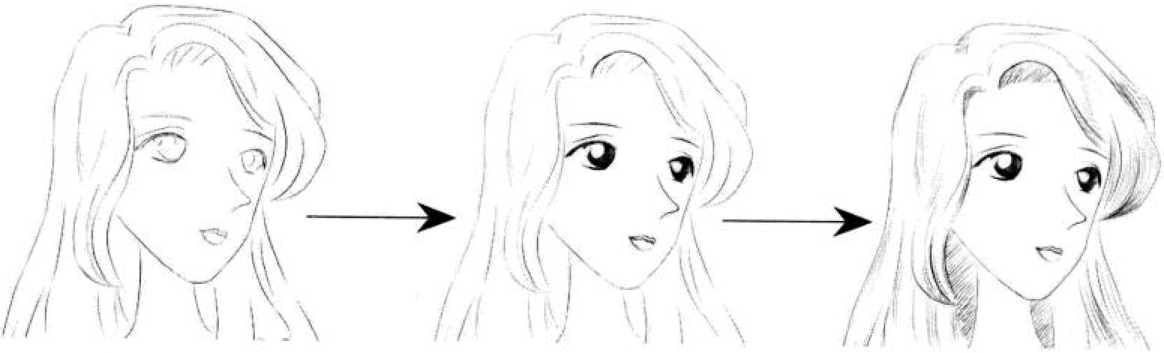
在深入绘制头部时，细致刻画五官。注意头发的走向，另外肢体与服饰的表现也很重要。

人物头部绘制完成后，适当地为衣服添加效果。

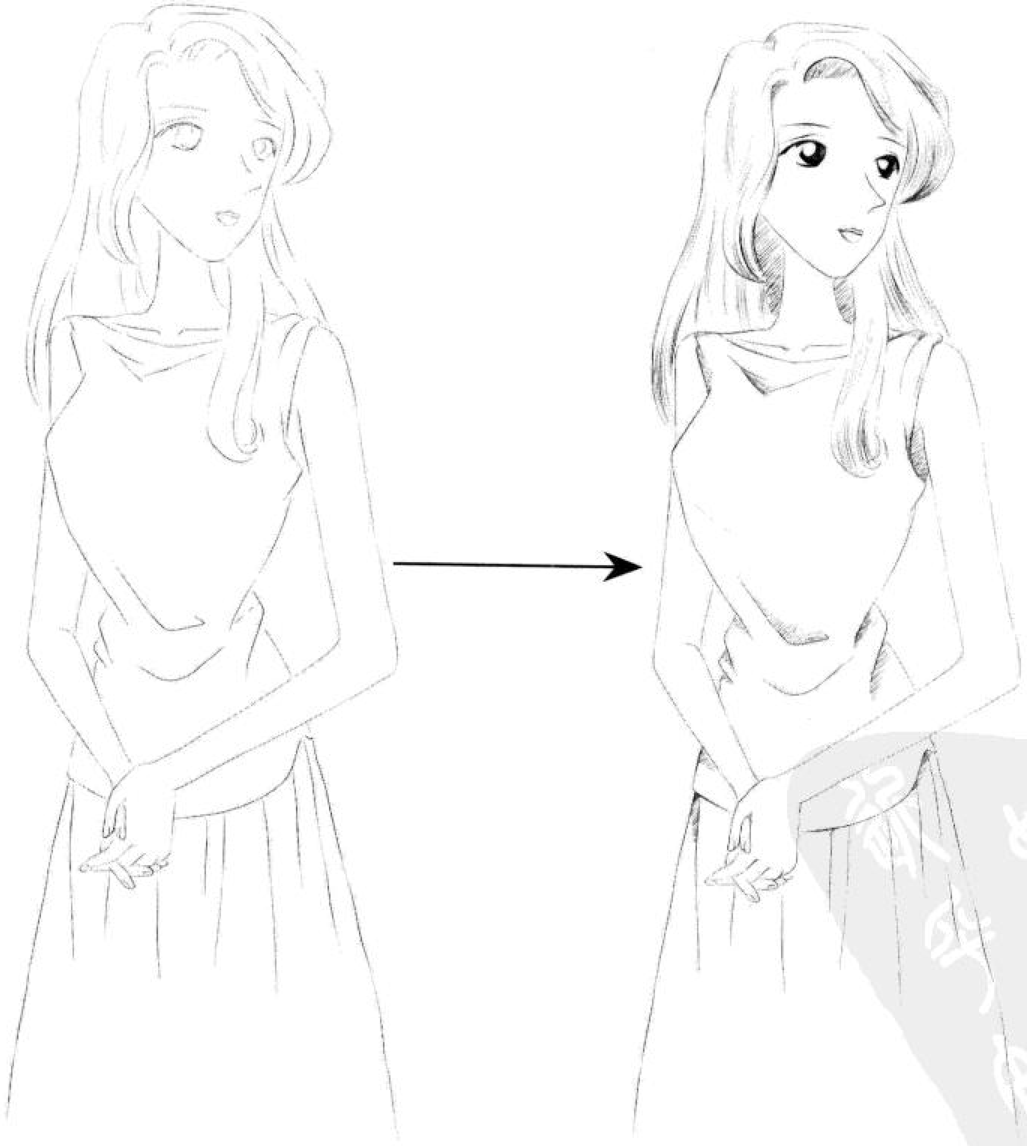
PDG



根据需要我们来塑造一位职业型的中年女人形象，在确定人物形象后，逐步对其进行绘制，发型和服饰的设计要围绕主题展开。



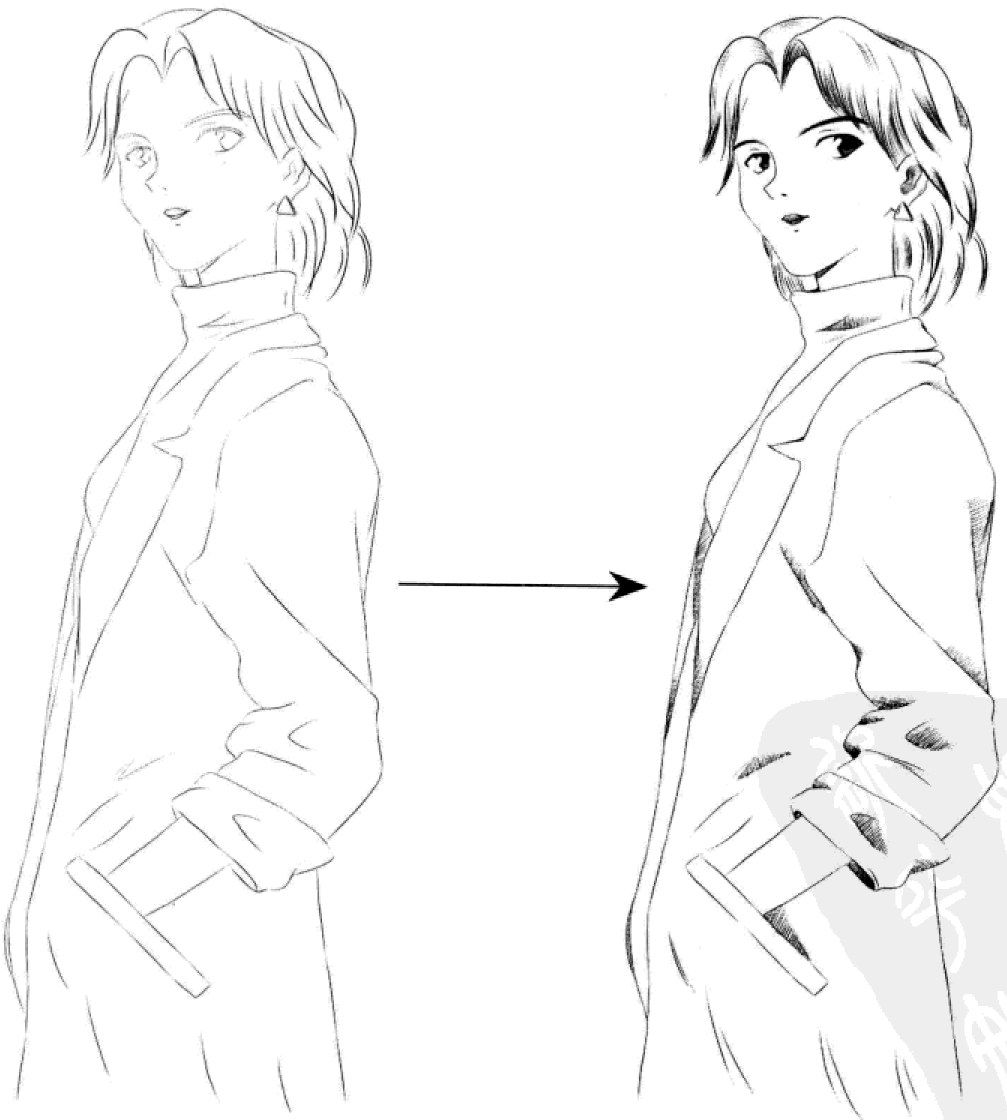
我们来塑造一位家庭型的中年妇女形象，在确定人物形象后，逐步对其进行绘画，在绘画时注意发型和服饰的搭配。

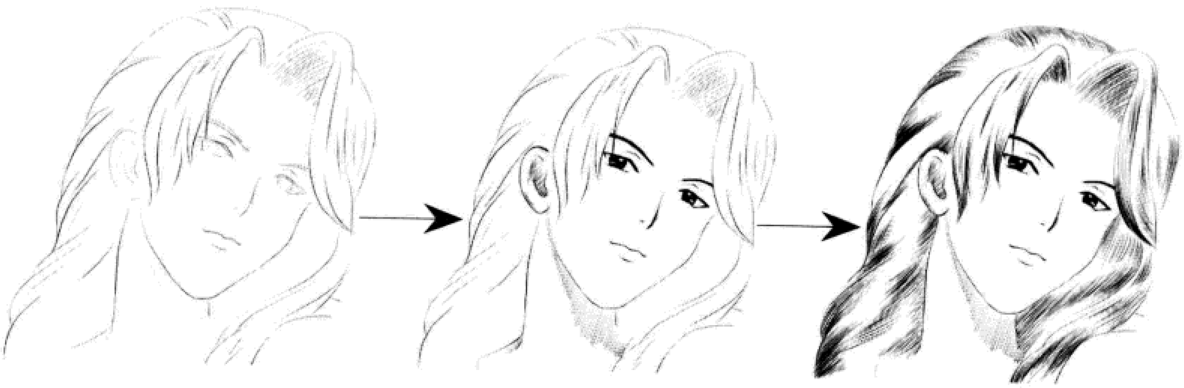


PDG

接下来我们针对中年在动漫中会出现的一些表情及状态进行造型绘画。

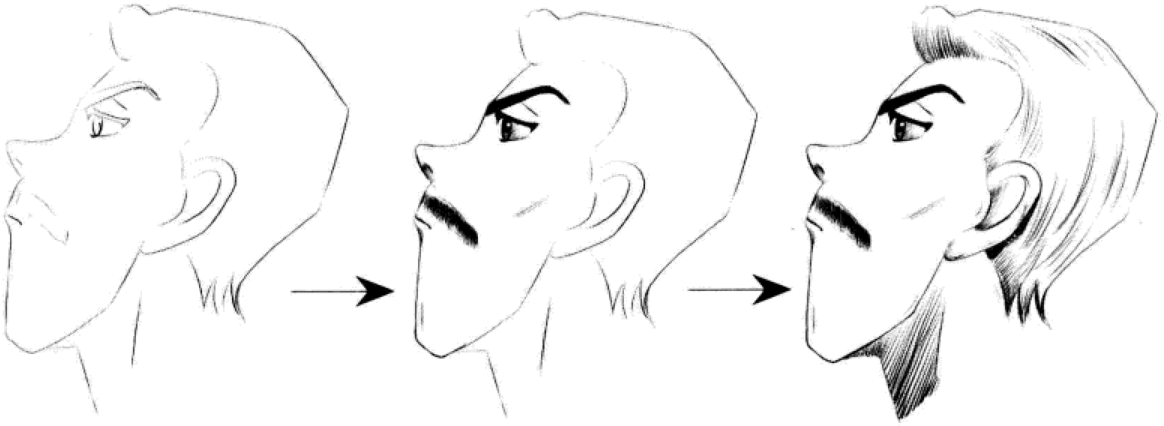
人物头部绘画完成后，适当地为衣服添加效果。





确定人物形象后，逐步对其进行绘画，在绘画时注意人物整体的协调性。

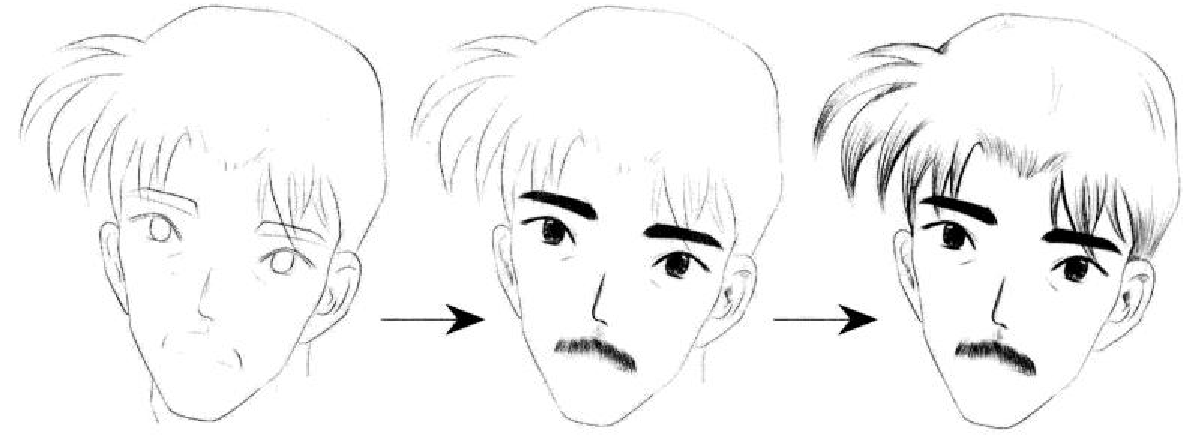
注意人物衣褶的表现，以及线条的走向。

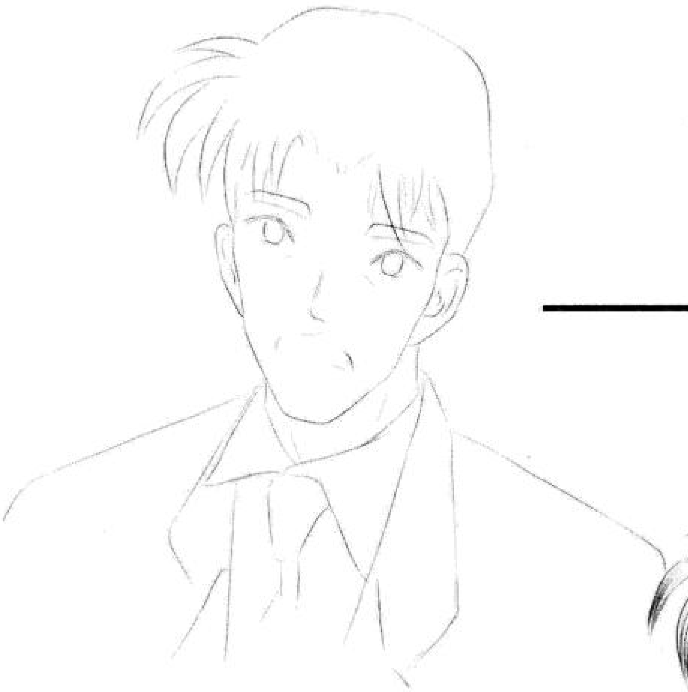


确定人物形象后，逐步对其进行绘画，在绘画时注意抓住人物特征。

人物的脸部较长，注意五官的合理搭配。

绘画时注意下巴低下的暗面处理。



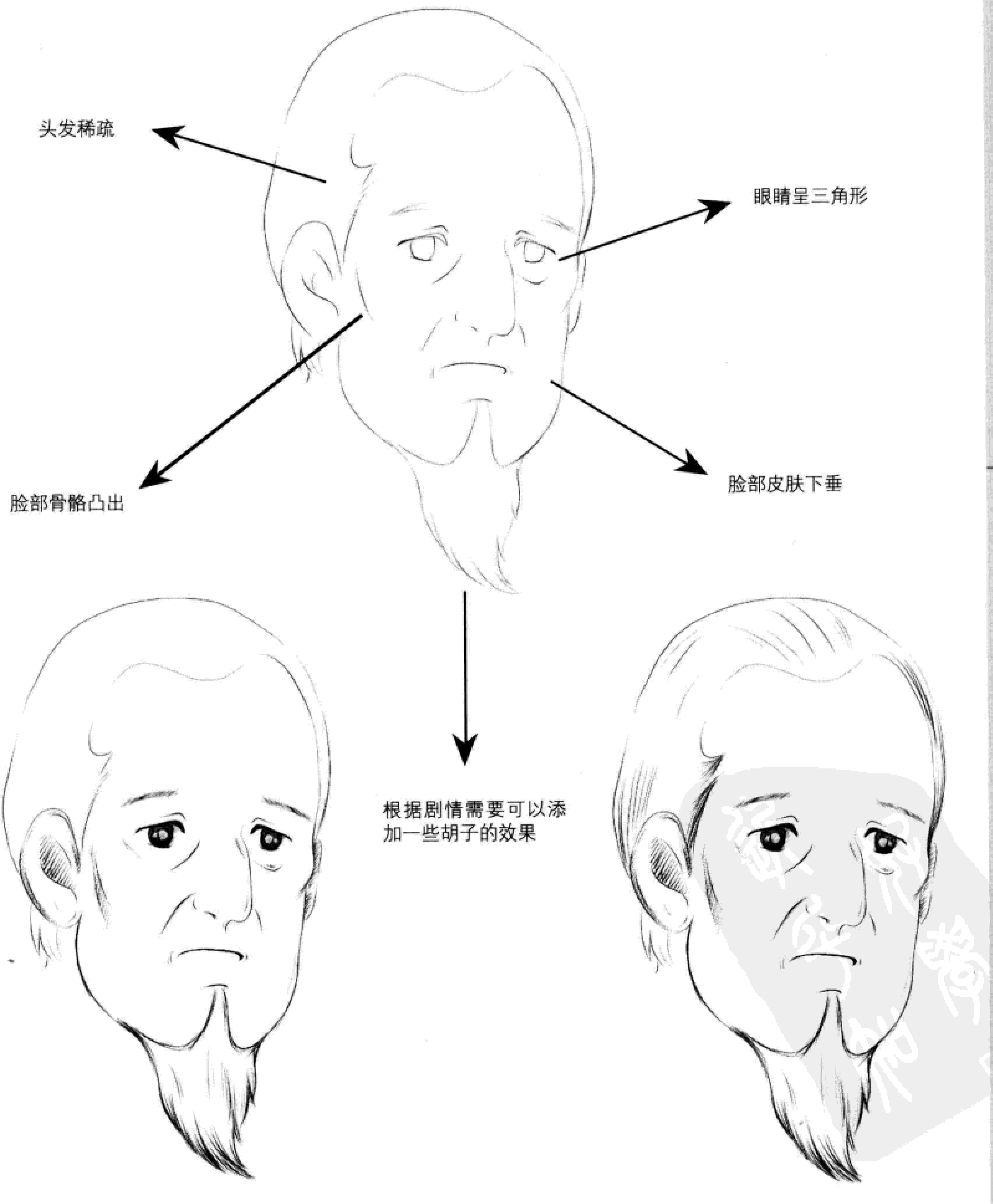


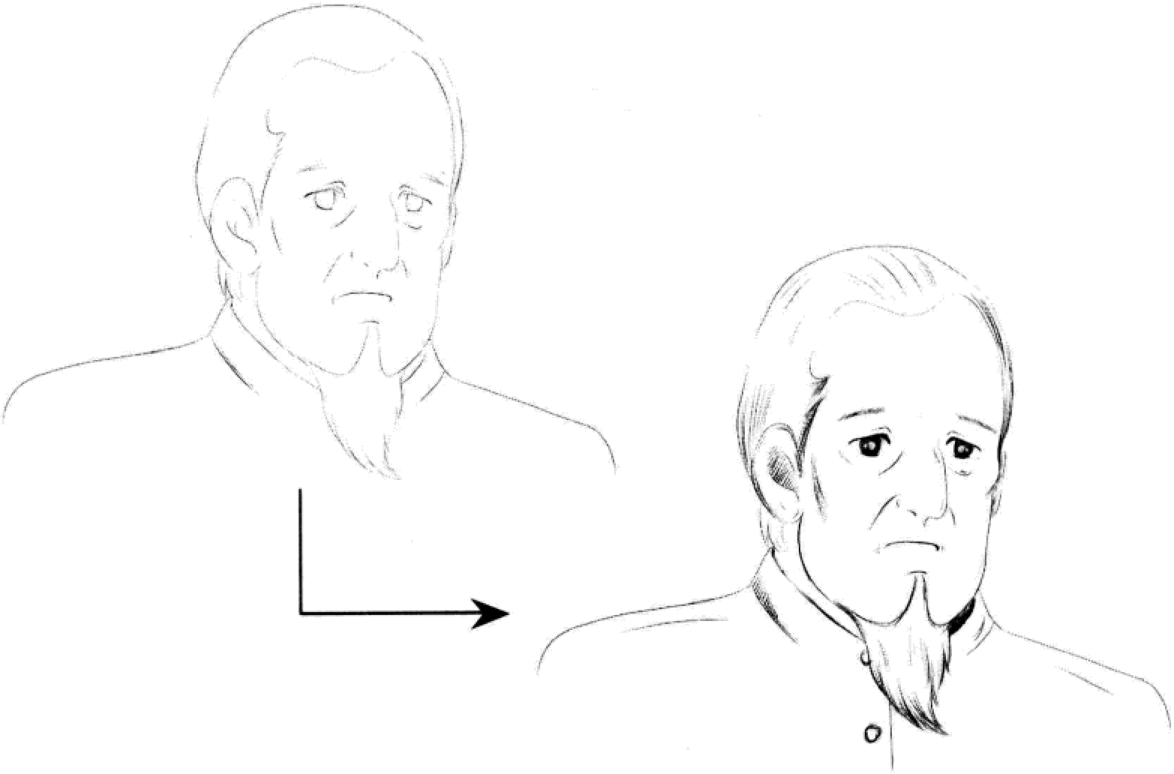
确定人物形象后，逐步对其进行绘画，在绘画时注意抓住人物特征。

人物的嘴巴被浓密的胡须挡住，绘画时注意把握胡子在脸部的位置。

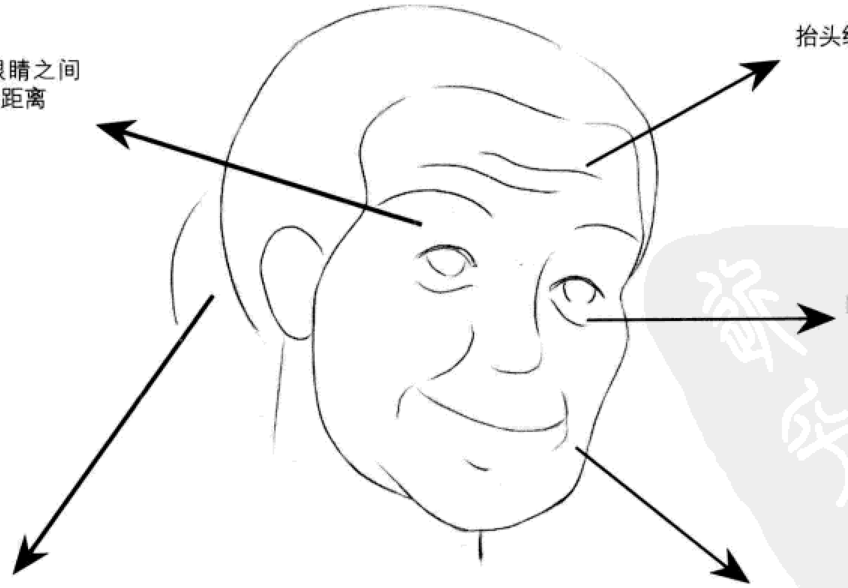
老年的造型

老人的五官重心要下移一些，在嘴角、鼻子及眼角等多处有明显皱纹。





女性的脸部比较丰满，下巴会有一些厚度出现，另外在嘴角、鼻子及眼角等多处有明显皱纹。



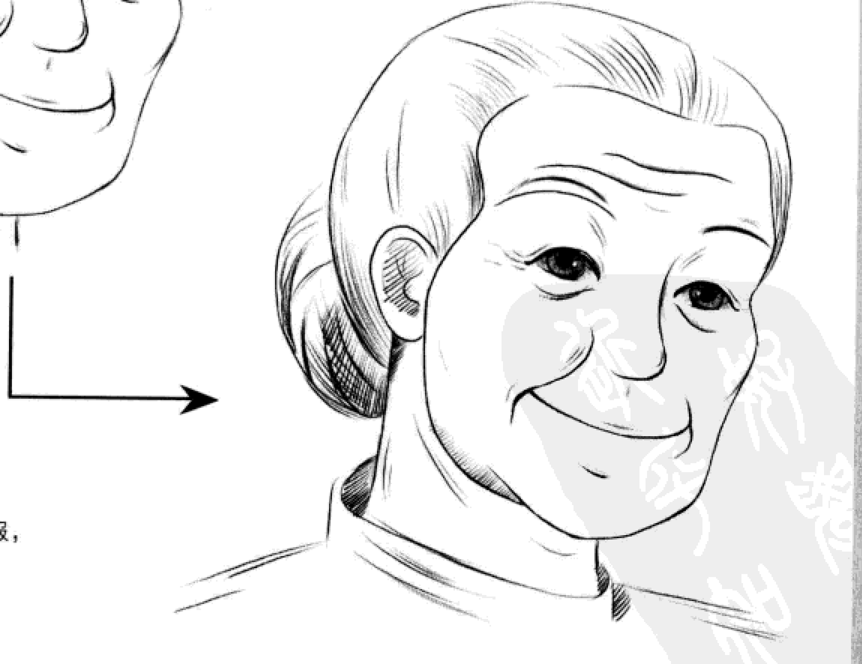
PDG

❶

在起稿的基础上对五官进行深入绘画，在绘画眼睛时要注意老人的眼睛要画得灰一些。

❷

五官绘画完成后，对头发进行深入绘画，为了突出白发的特征，不要画过多的调子。

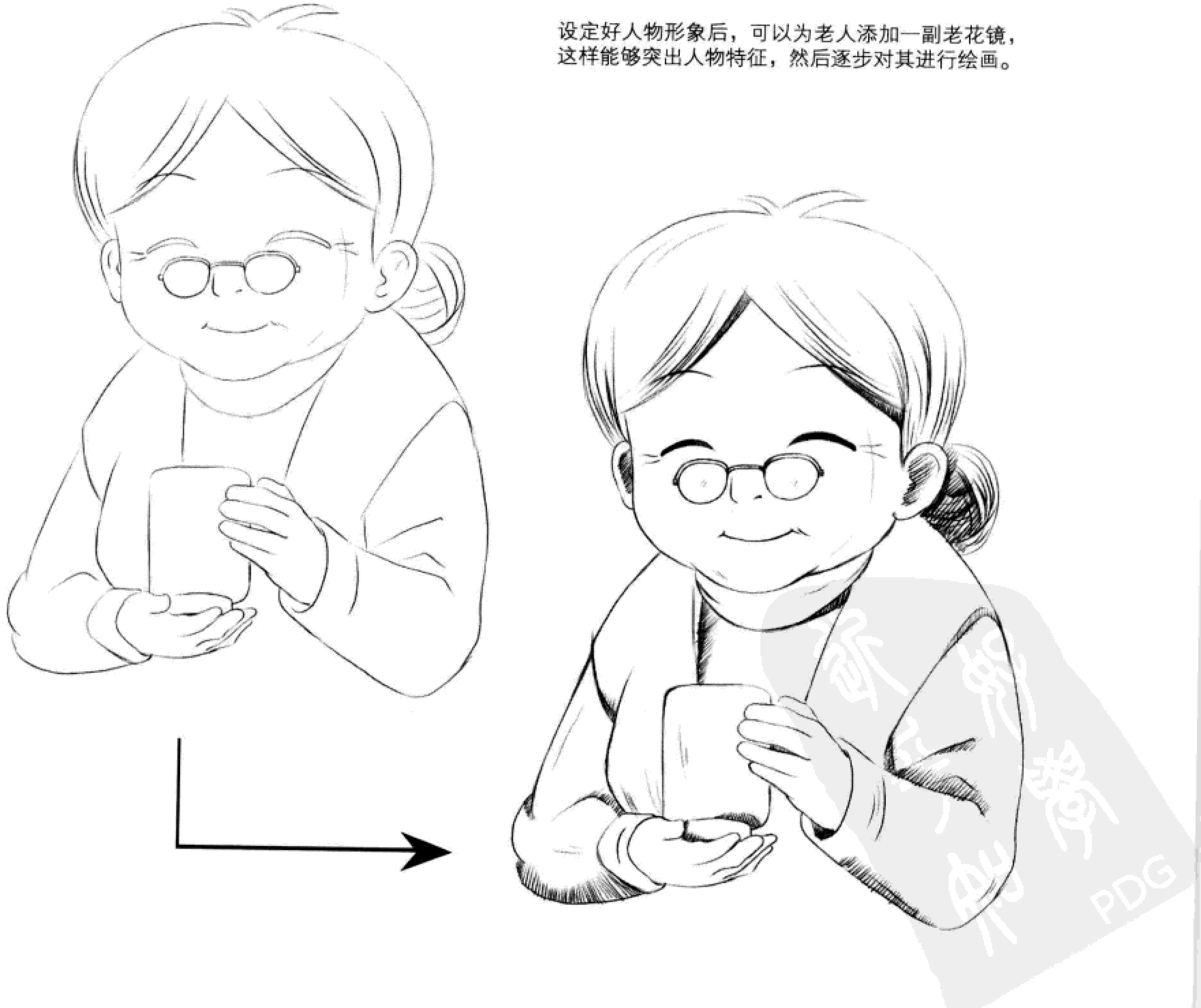


❸

最后可以适当地添加一些衣服，衬托头部效果。

我们来塑造一位慈祥老人的形象，根据需要可以适当地添加一些配饰。

设定好人物形象后，可以为老人添加一副老花镜，这样能够突出人物特征，然后逐步对其进行绘画。



我们来塑造一位长寿老人的形象，在起稿时将人物的眉毛画得夸张一些，这样能够使人物特征更加明显。

❶

在深入绘画头部时，对眉毛进行细致的刻画，突出主题。

❷

最后可以适当地添加一些衣服，衬托头部效果。

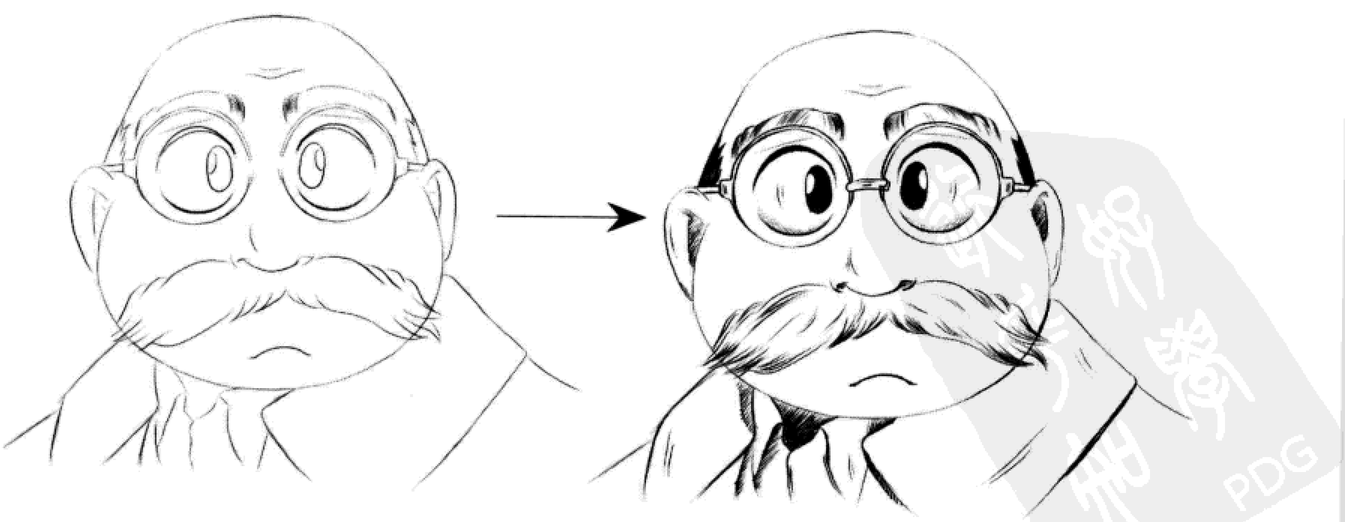
我们来塑造一位动漫中典型的知识老人形象，在起稿时注意五官的表现及脸型的设定。

❶

初步的起稿完成后，给人物添加一副眼镜来突出人物特征。

❷

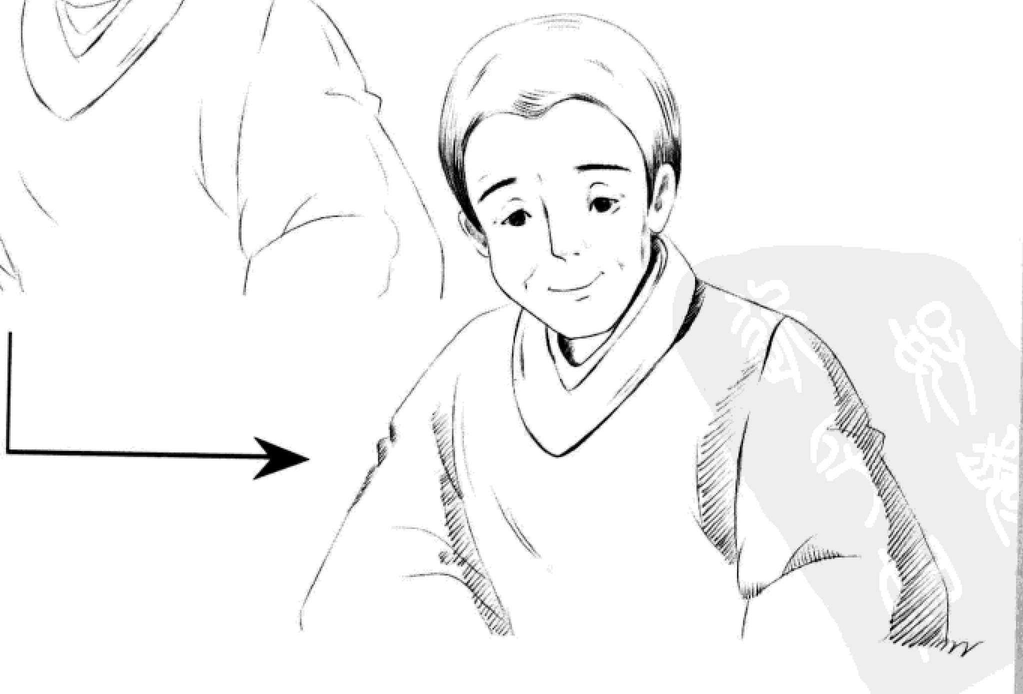
在深入绘画头部时，细致刻画五官，注意头发不要画得太多。

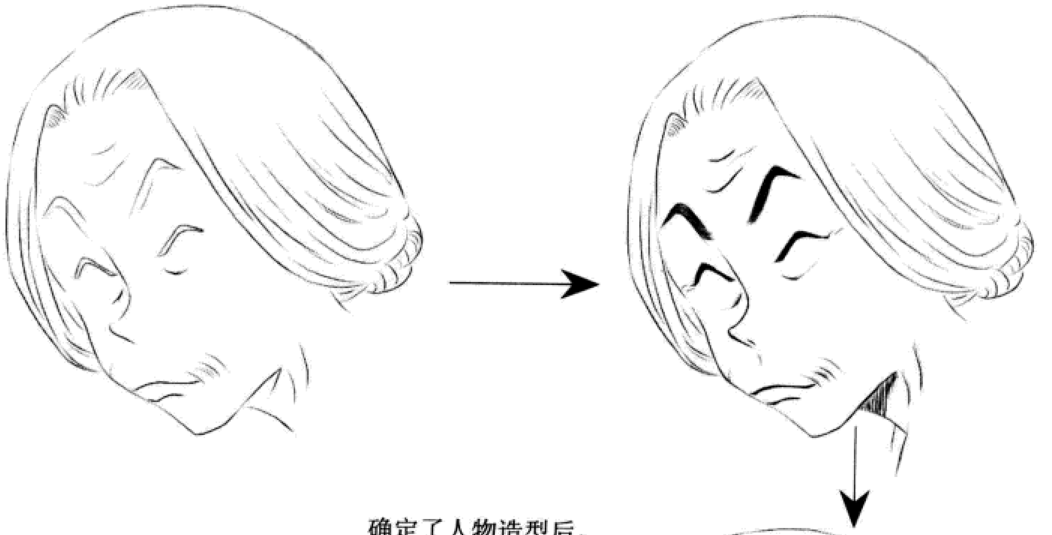


PDG

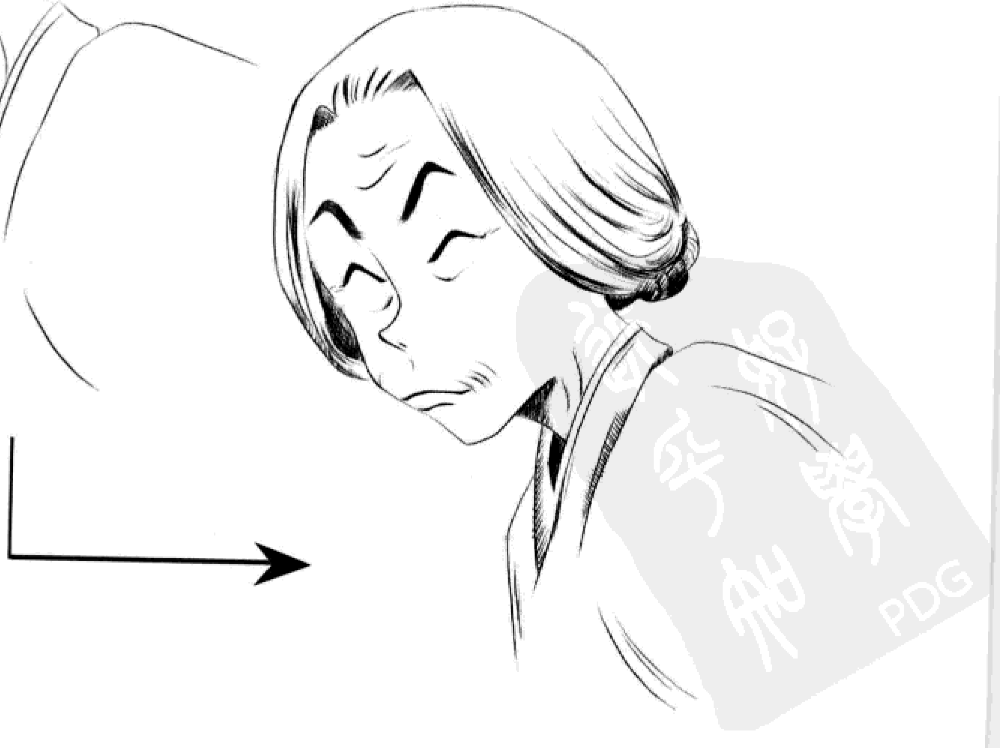
接下来我们针对老人在动漫中会出现的一些表情及状态进行造型绘画。

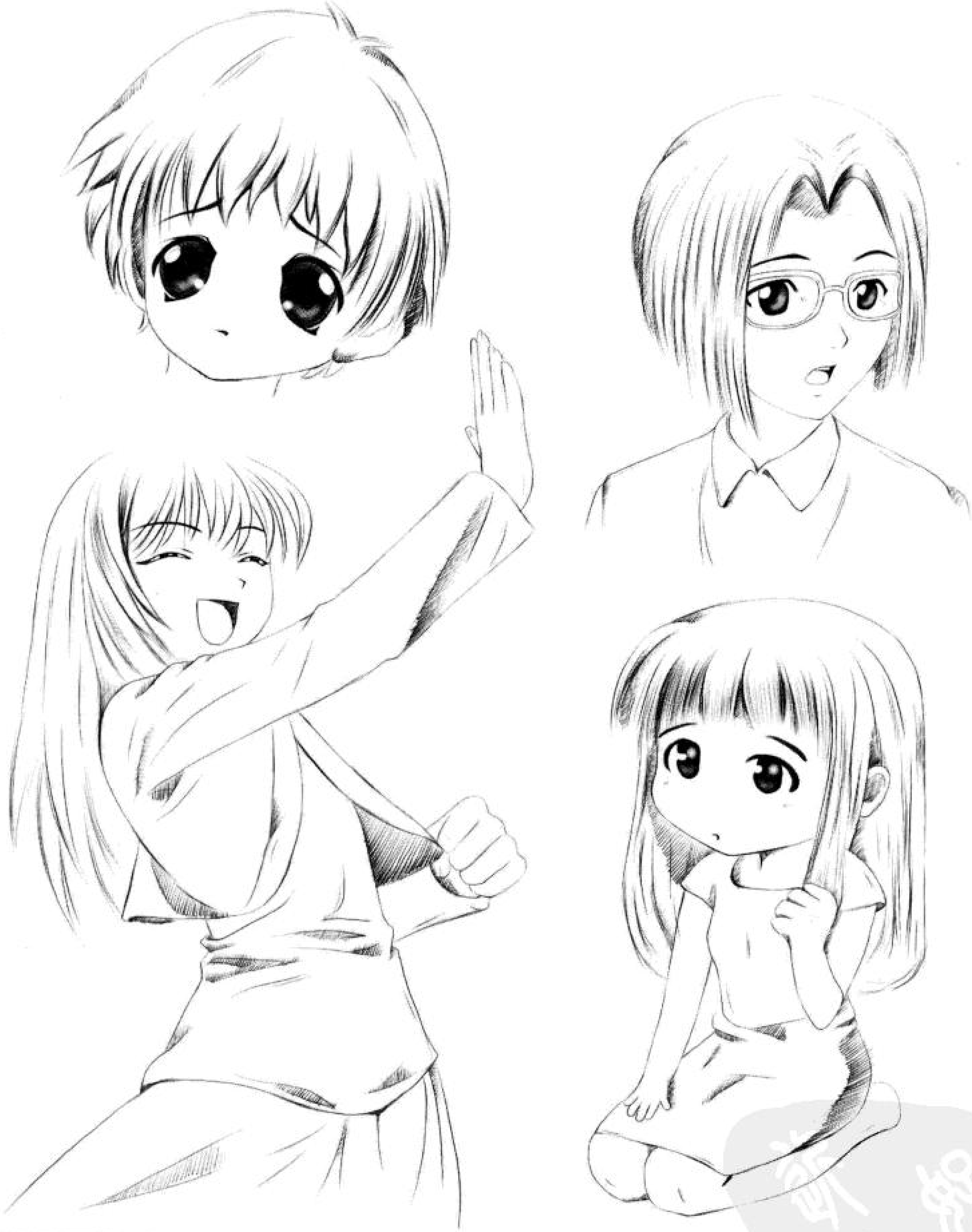
确定了人物造型后，我们逐步对其进行绘画。





确定了人物造型后，我们逐步对其进行绘画，在绘画时注意五官与发型的搭配。



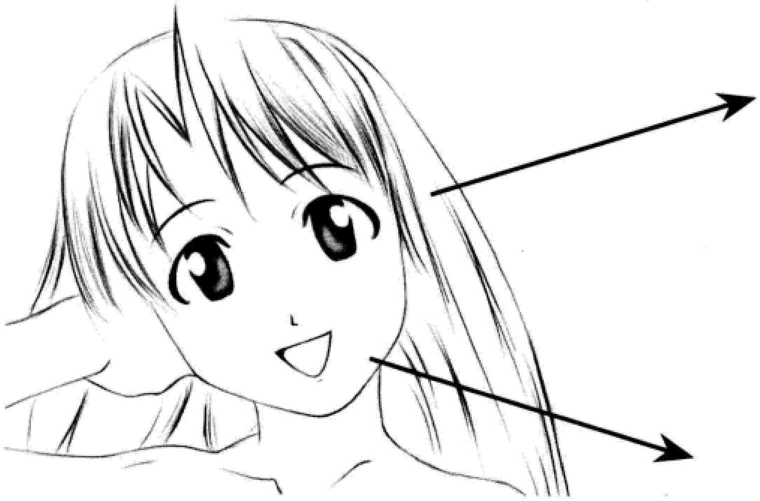


第五章 表情的绘制

动漫中最不可缺少的就是面部表情，它能够为故事烘托气氛。

高兴的表情

根据人物个性和剧情的不同，高兴的表情也会有很多种。

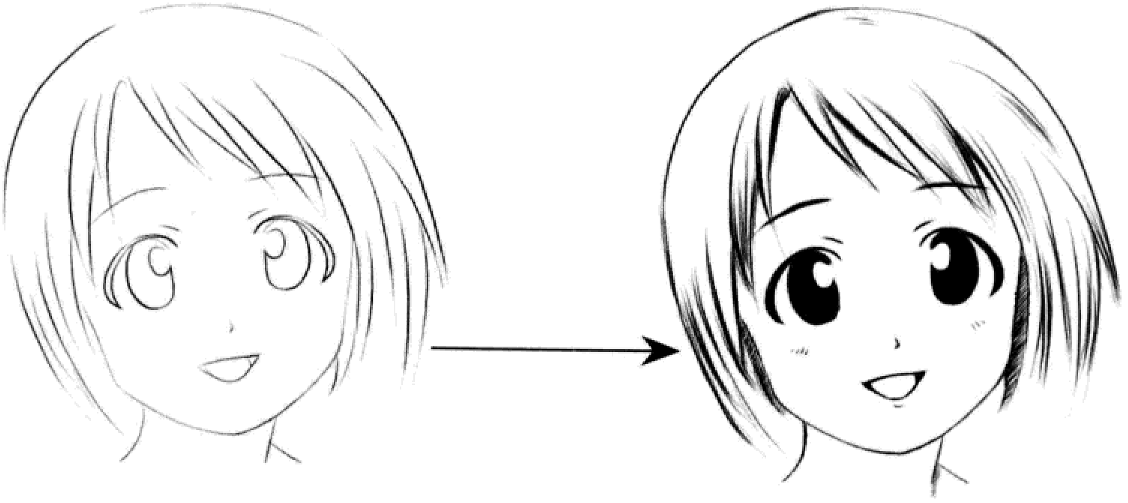


睁大的双眼和上扬的眉毛。

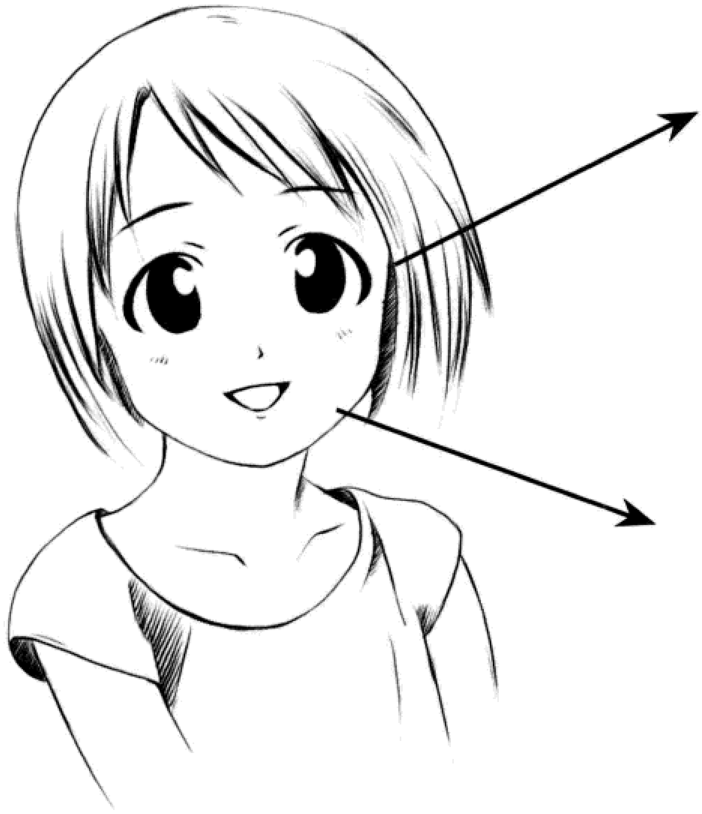
张大的嘴巴。

人物在高兴的时候，面部会散发出快乐的光芒。根据剧情的需要可以以夸张的手法来进行绘画。

塑造人物高兴时的表情，首先在起稿时要塑造出高兴的特征。



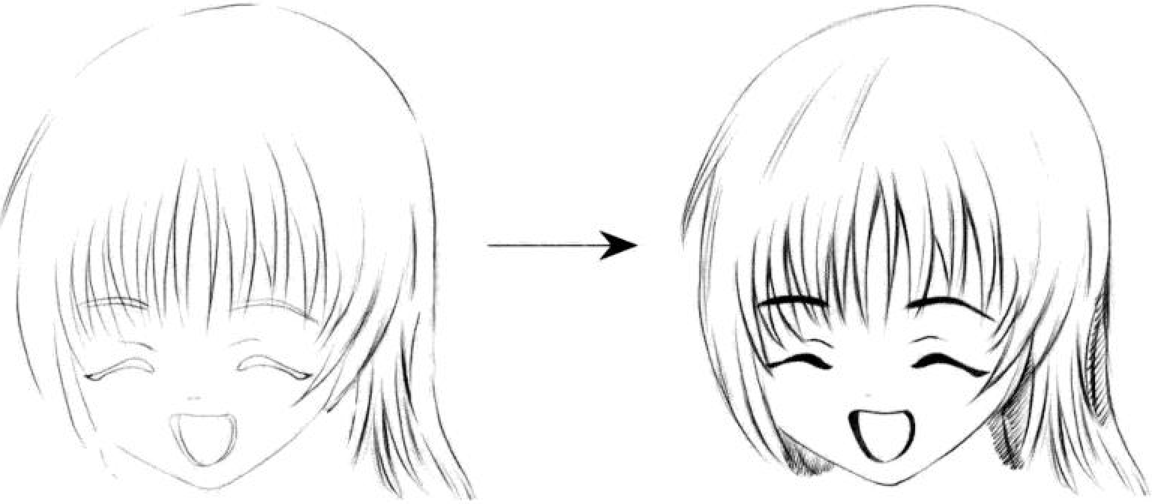
在起稿的基础上，对人物进行深入绘画，注意五官的细节表现。

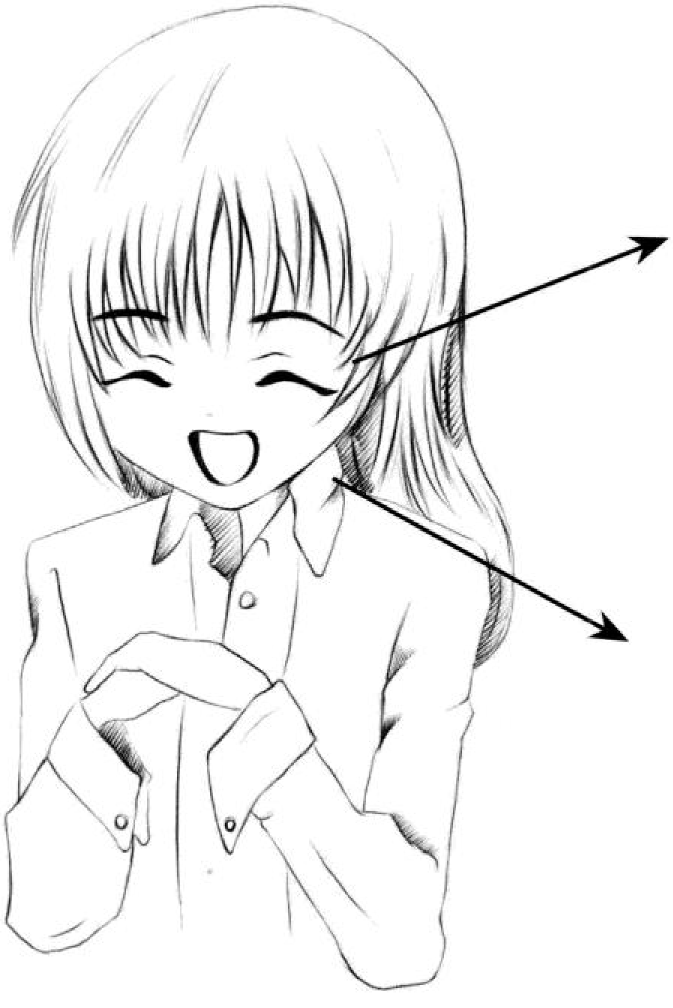


眼神中散发出快乐的光芒

张开的嘴巴，嘴角略微上扬

塑造人物大笑时的状态，嘴巴张大、眼睛眯起、眉毛弯弯这些都是必要的元素。

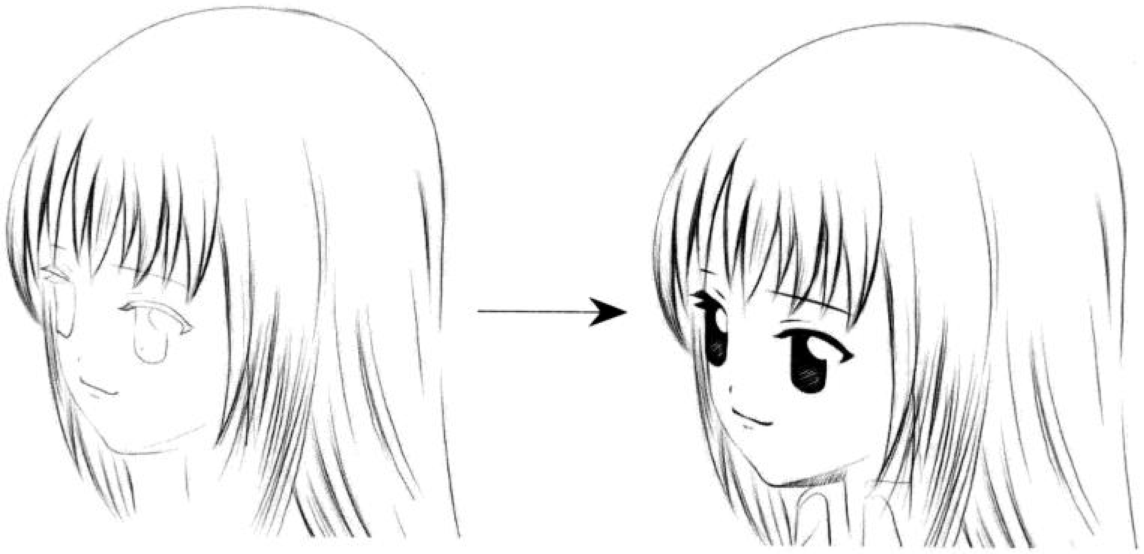


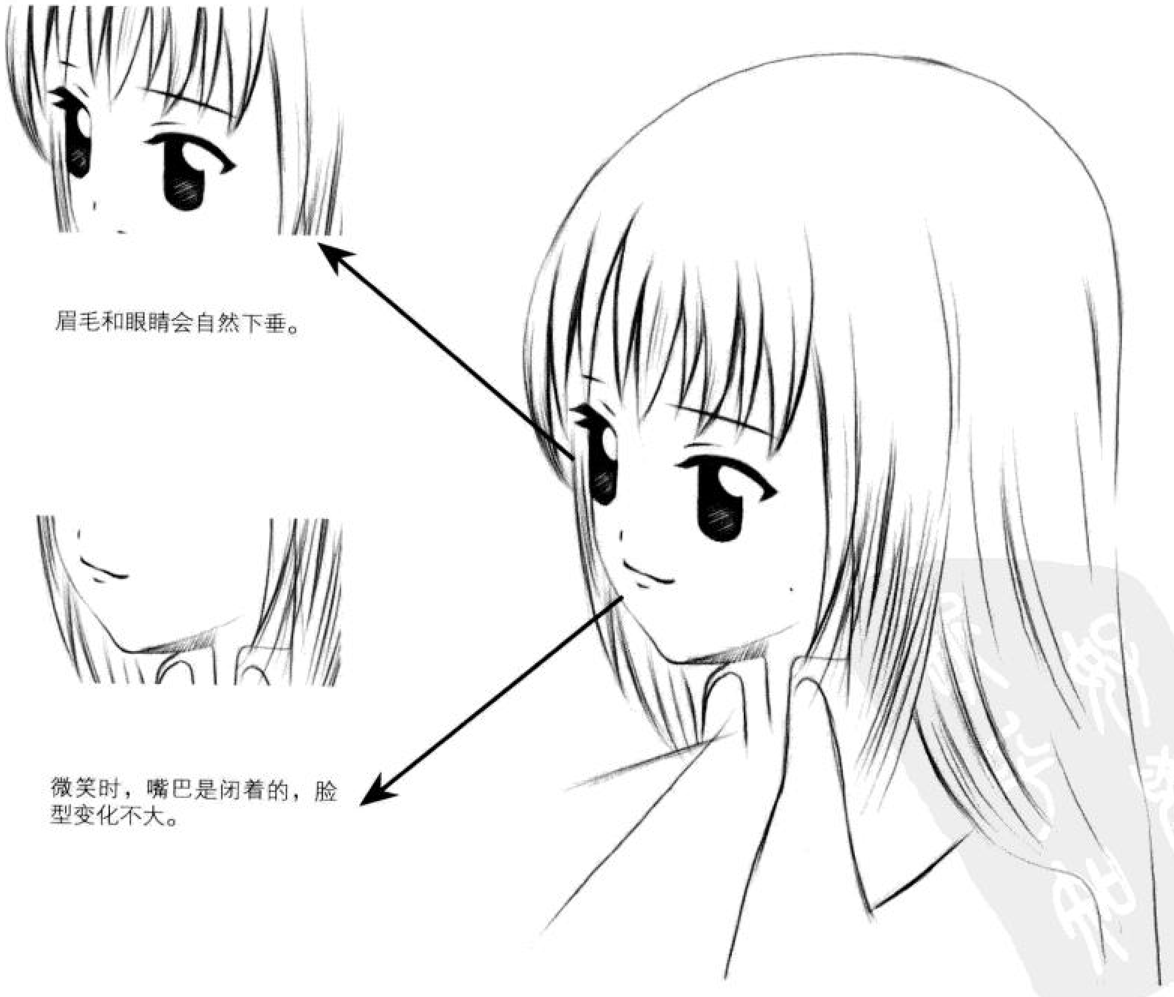


绘画时注意眉毛和眼睛的搭配

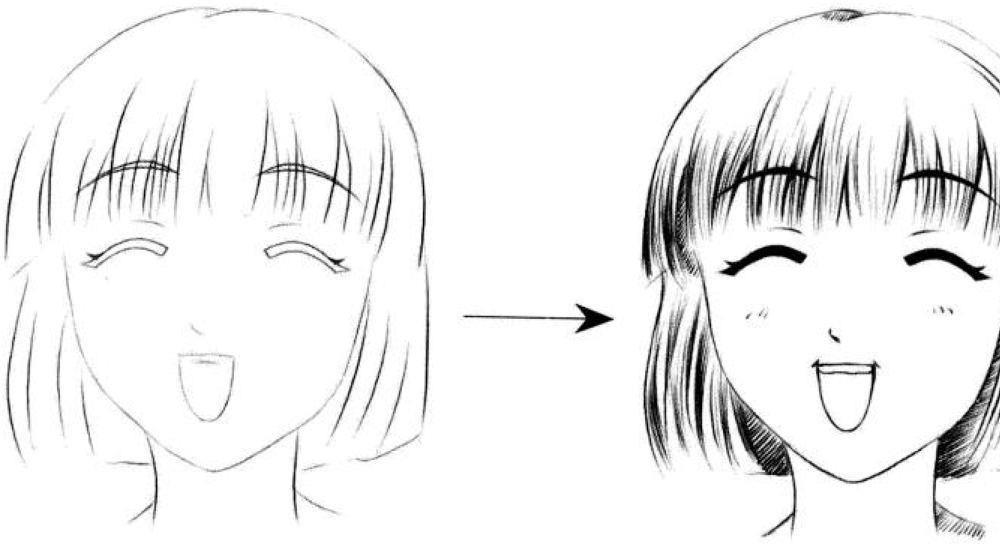
可以简单地画出嘴里面的结构

塑造人物微笑时的状态，面部的变化不大，眉毛和眼睛会自然下垂，目光柔和，闭着的嘴巴嘴角上翘。





大笑时由于角度的变化和人物塑造的需要，可以为其添加牙齿。

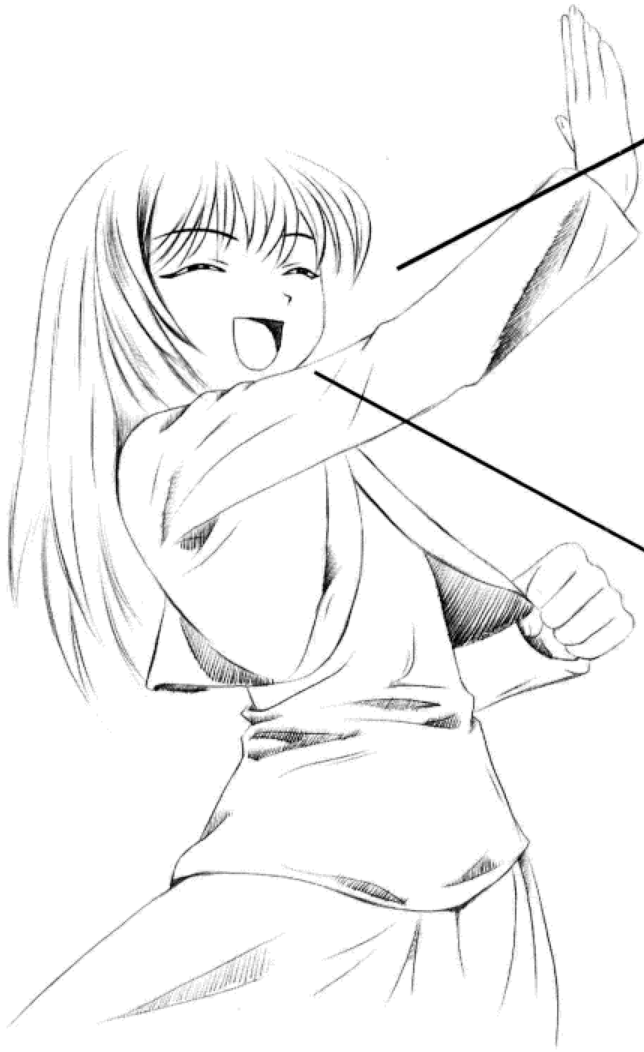


眉毛和眼睛自然下垂，绘画时注意效果统一。

可以看到牙齿

PDG

由于笑容的拉伸程度不同，牙齿的暴露情况也会不同，可以添加上牙、下牙，也可以将牙齿全部画出来，以展现发自内心的笑容。



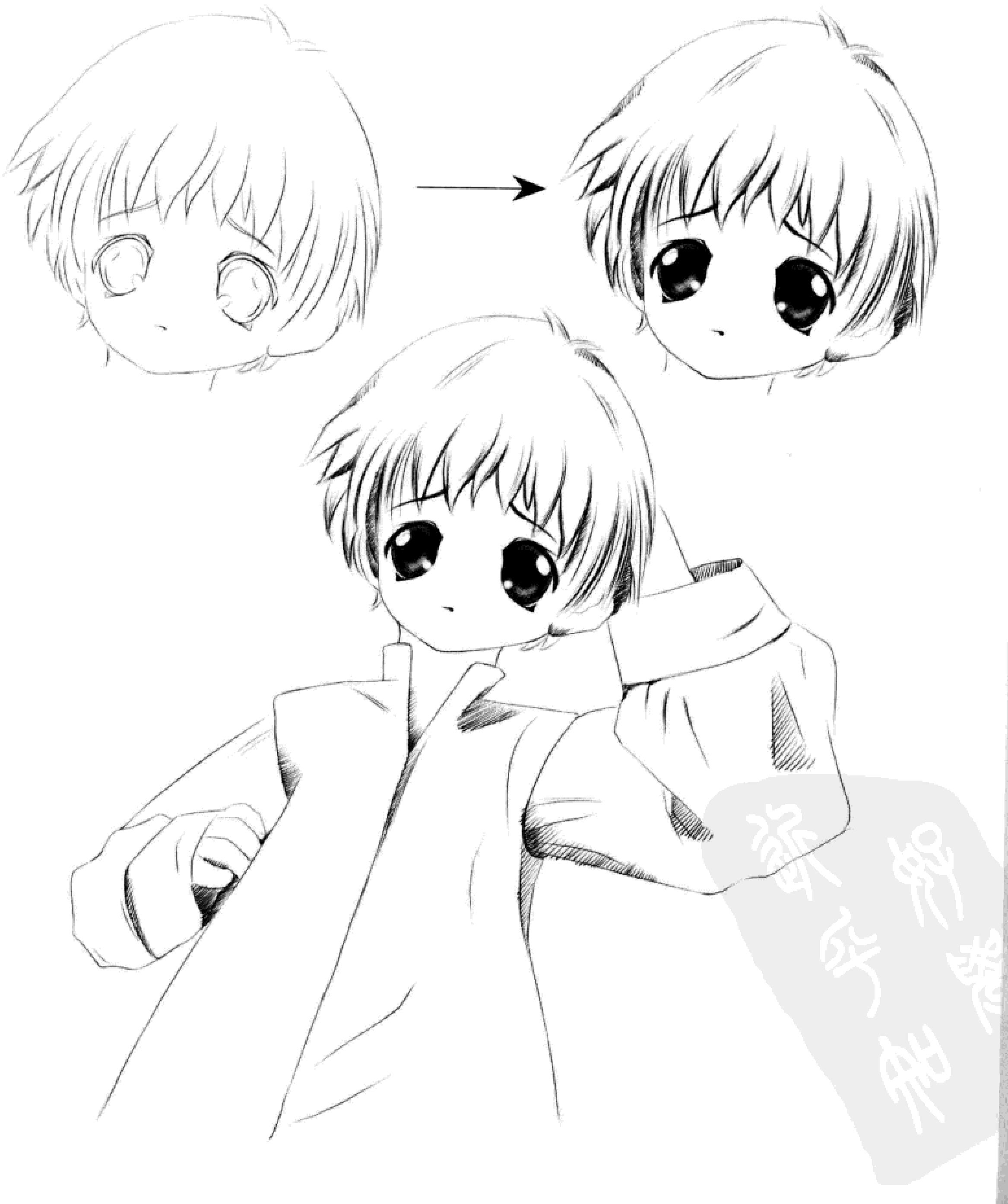
眼睛会自然成半睁开状。

嘴巴张大。

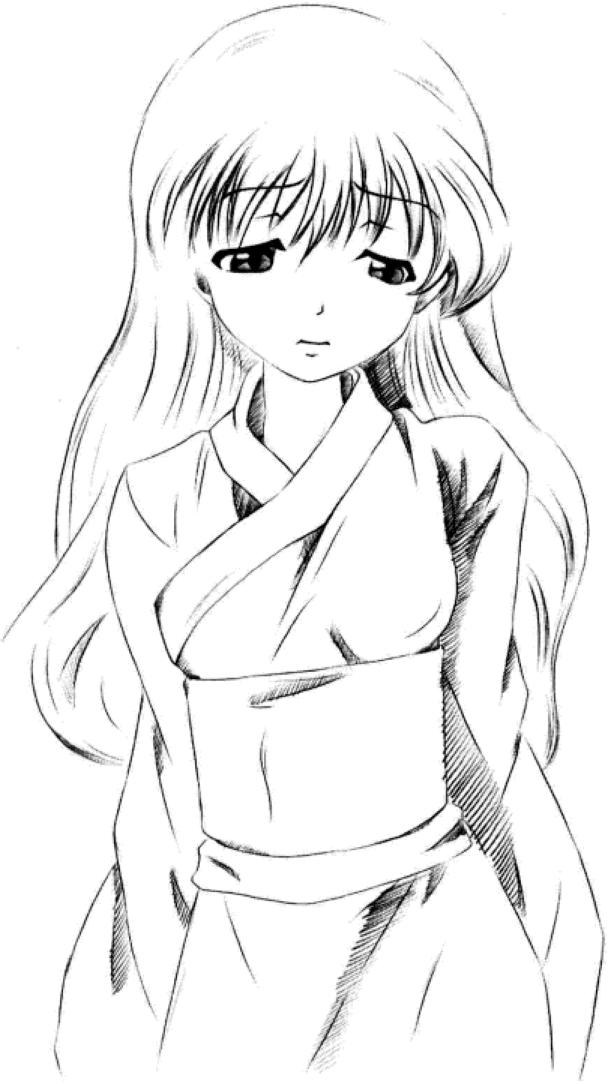
可以搭配上适当的人物动作，来突出人物高兴时的状态。

难过的表情

在动漫中，悲伤的表情总能让我们想到一张无精打采的脸、无助的眼神和无奈的表情。



难过的表情最明显的特征是，眉毛皱起，眼角和嘴角都会向下垂。根据剧情需要来设定苦闷的程度。



❶

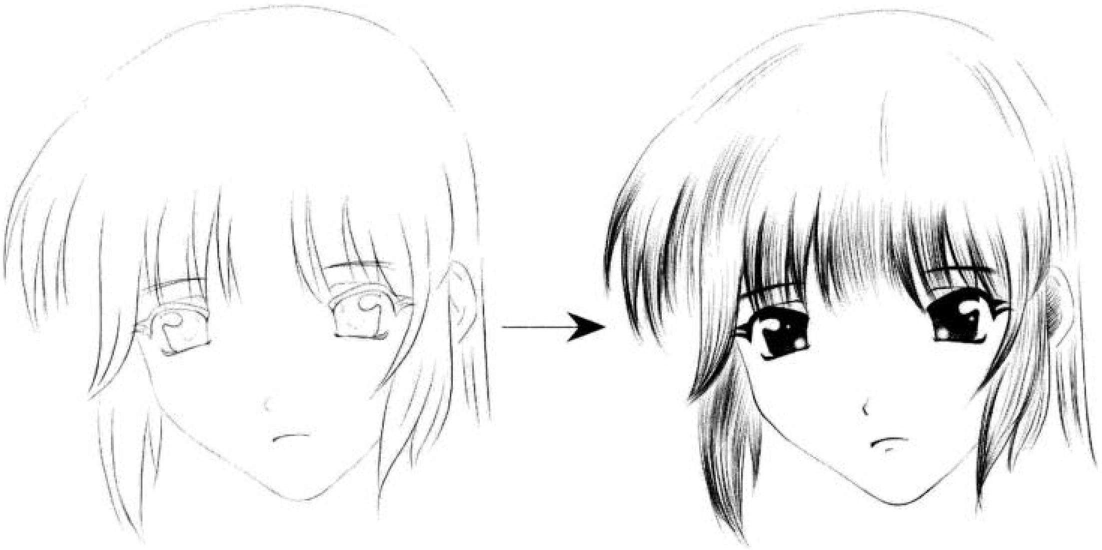
确定人物形象后，我们来起稿，起稿时注意五官的协调性。

❷

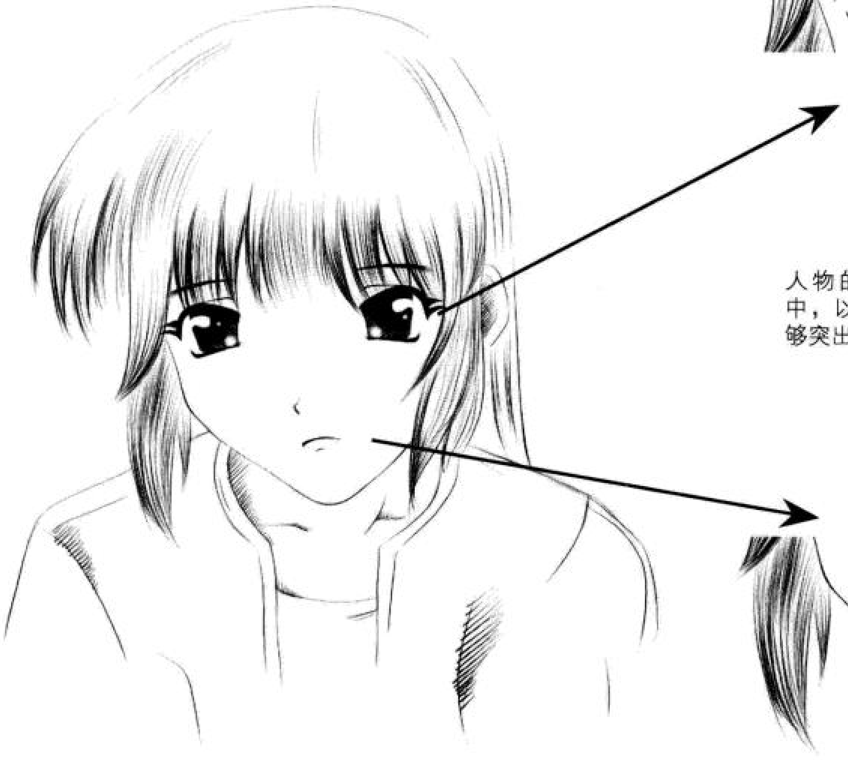
对五官进行细致的刻画。

眉心皱起，眉毛、眼角下垂

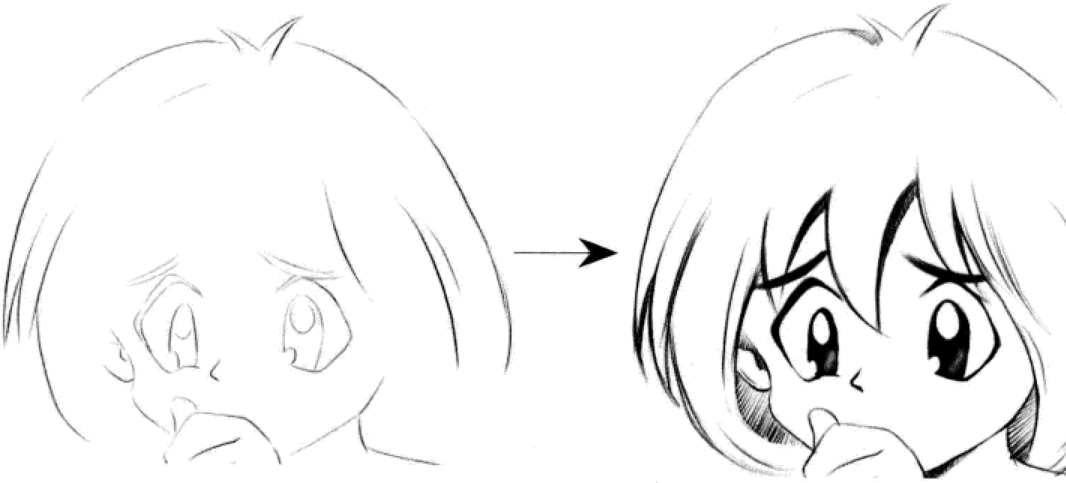
嘴角下撇



根据故事情节的需要，难过的程度也会有所改变，在确定人物形象后我们来起稿，在起稿的基础上对五官进行深入刻画。

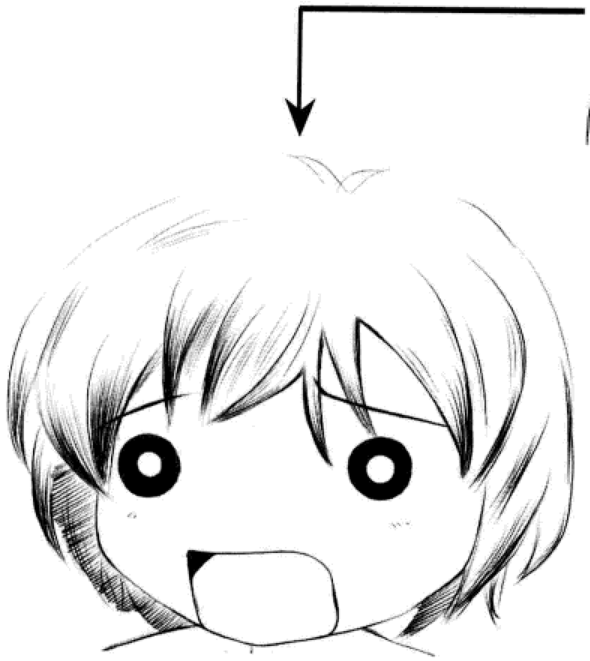


人物的眉毛平平、眼神不集中，以及向下撇的嘴巴，都能够突出人物特征。

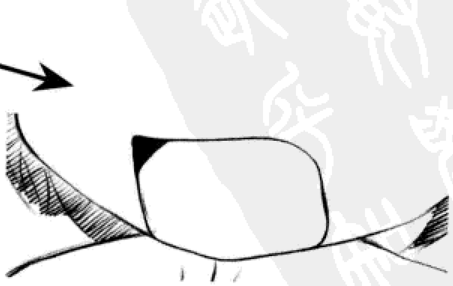


眉毛和眼睛的变化使人物的整体面部看上去都很痛苦。

苦闷时眉毛呈“八”字形。

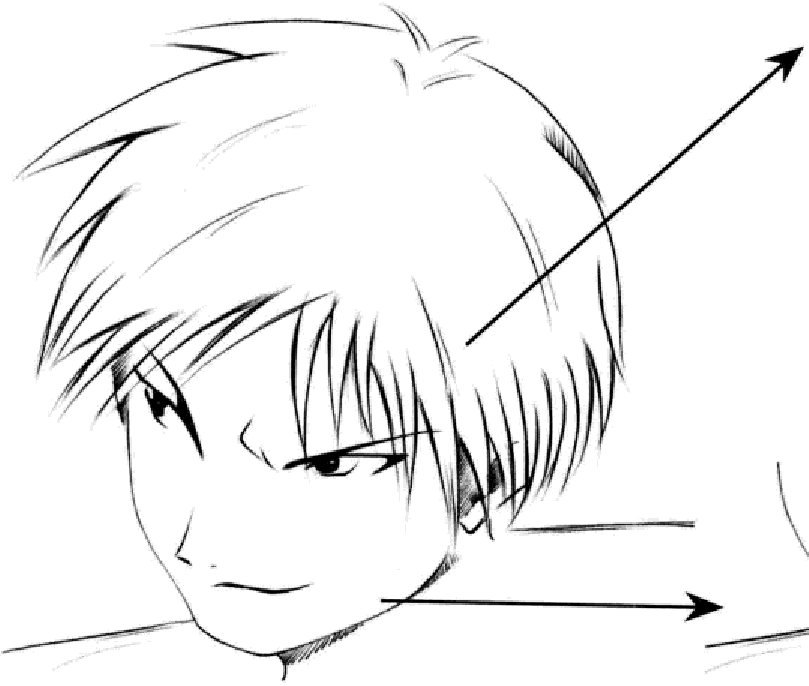


动漫中难过的表情，有多种表现方式。通过此人物可以感觉到难过时情绪的波动。



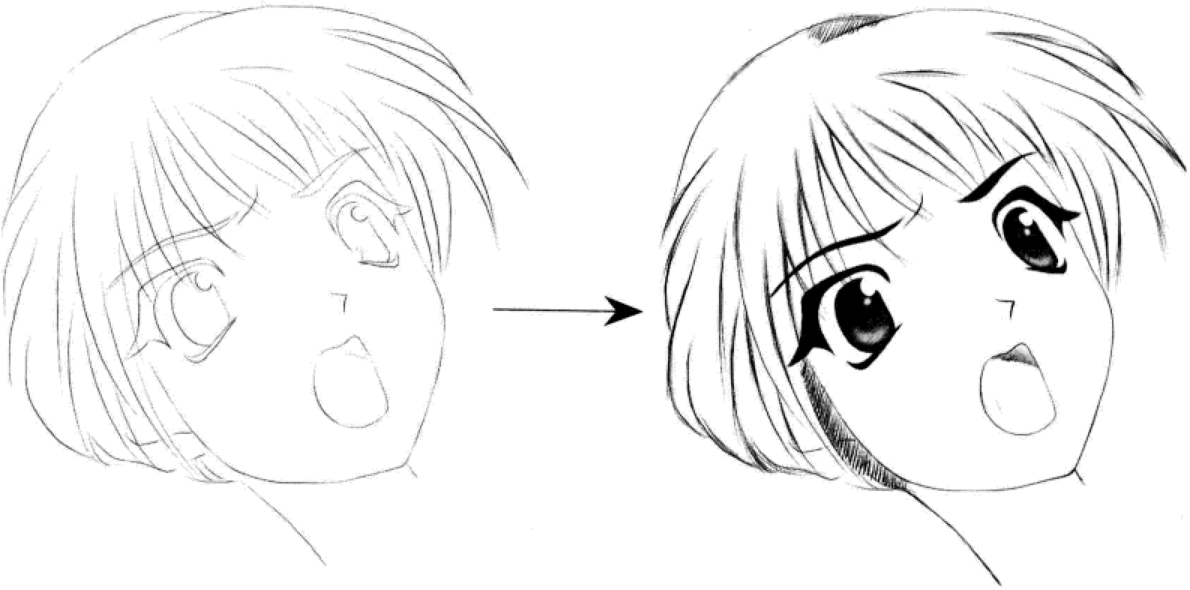
生气的表情

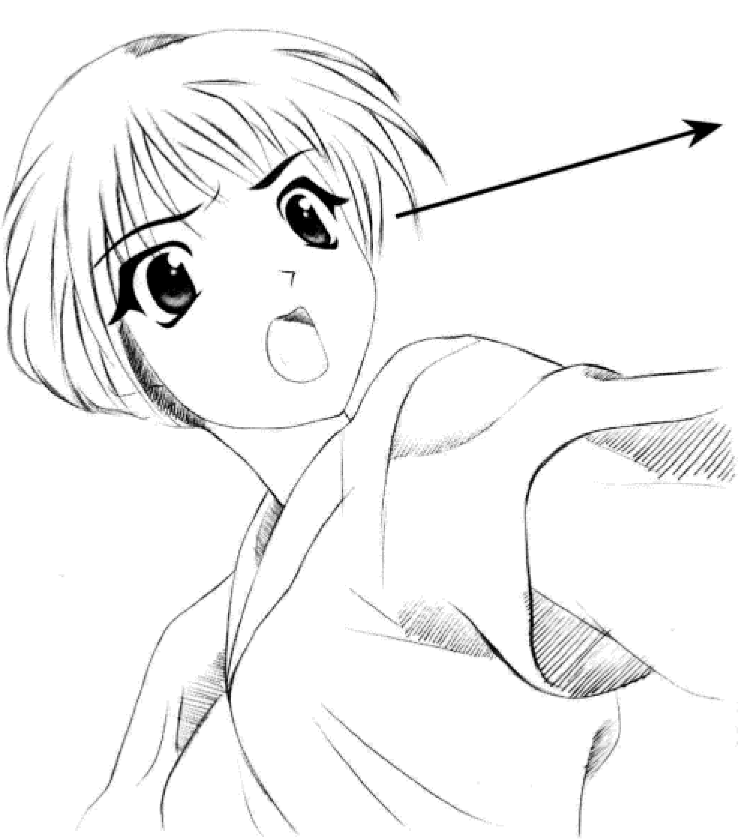
生气时的表情最明显的特征是，双眉紧锁，嘴角向下撇或者张开嘴巴呈大吼大叫状。



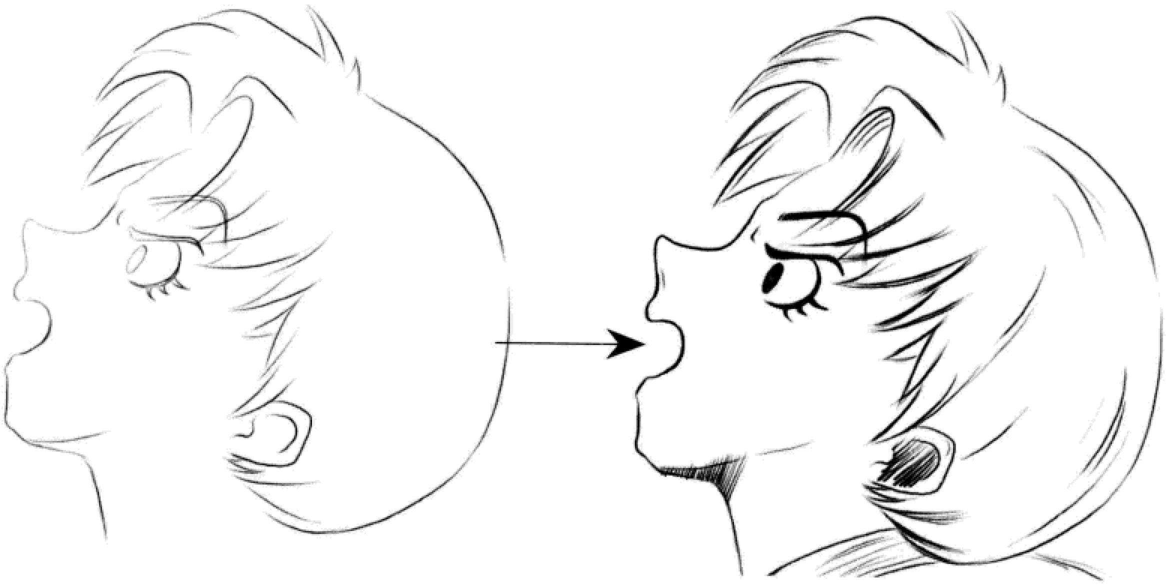
紧锁的眉毛体现出人物焦虑的心情。在绘画时注意眉心处皱纹的处理。

不同性格的人在愤怒时，表情也会不同。确定人物形象后起稿，在起稿的基础上对五官进行细致的刻画。





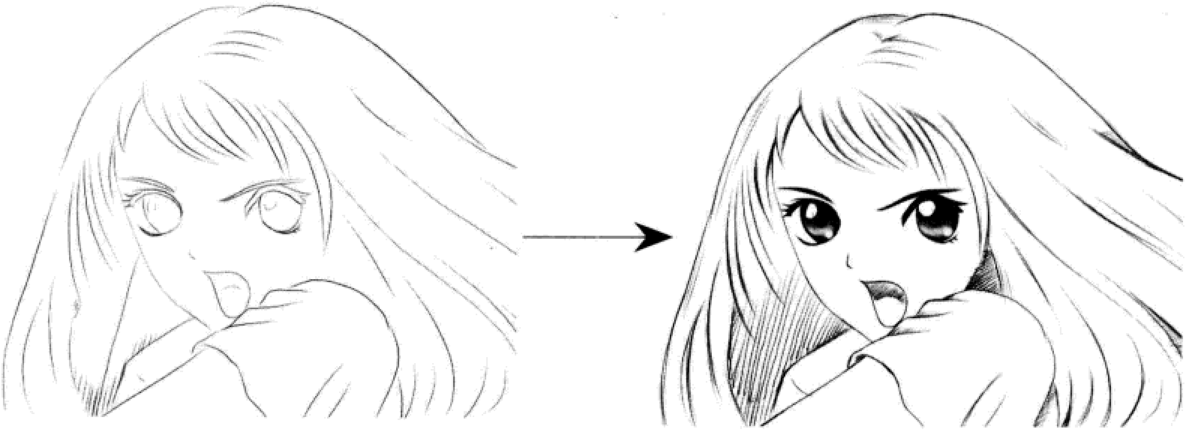
眉毛、眼睛及嘴巴的表现能够突出人物特征。



性格直爽的人物在生气时会大吼大叫。确定人物形象后进行起稿，在起稿时注意五官与发型的搭配，然后在起稿的基础上深入刻画五官。

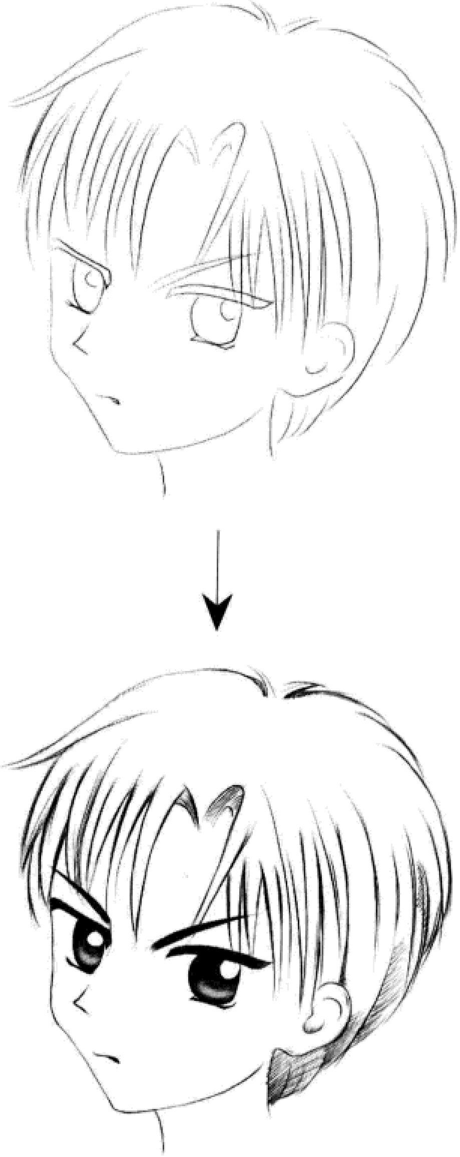
怒视的双眼和张开的嘴巴能够突出生气时的状态。

有的生气表情，只需要改变眉毛和嘴巴的形状就能够营造出生气的效果。

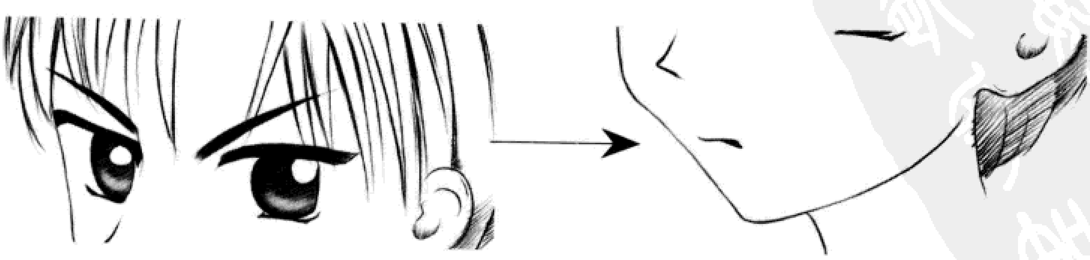


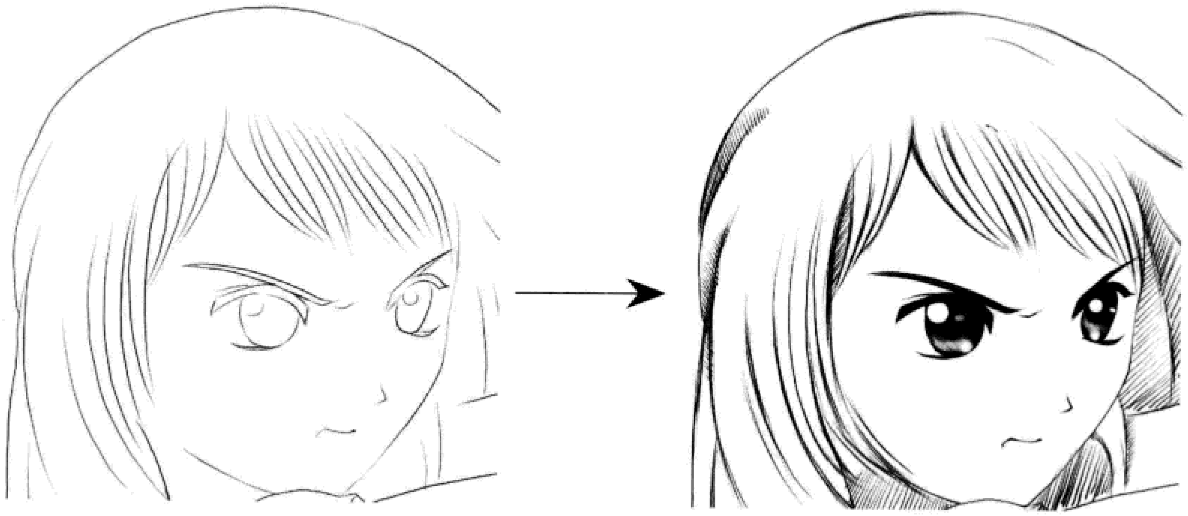
在绘画五官时注意细节的把握，另外张开的嘴巴会使脸型有所变化。

生气时嘴巴有张开和闭着两种，当嘴巴闭着时感觉愤怒的气势不是很强。

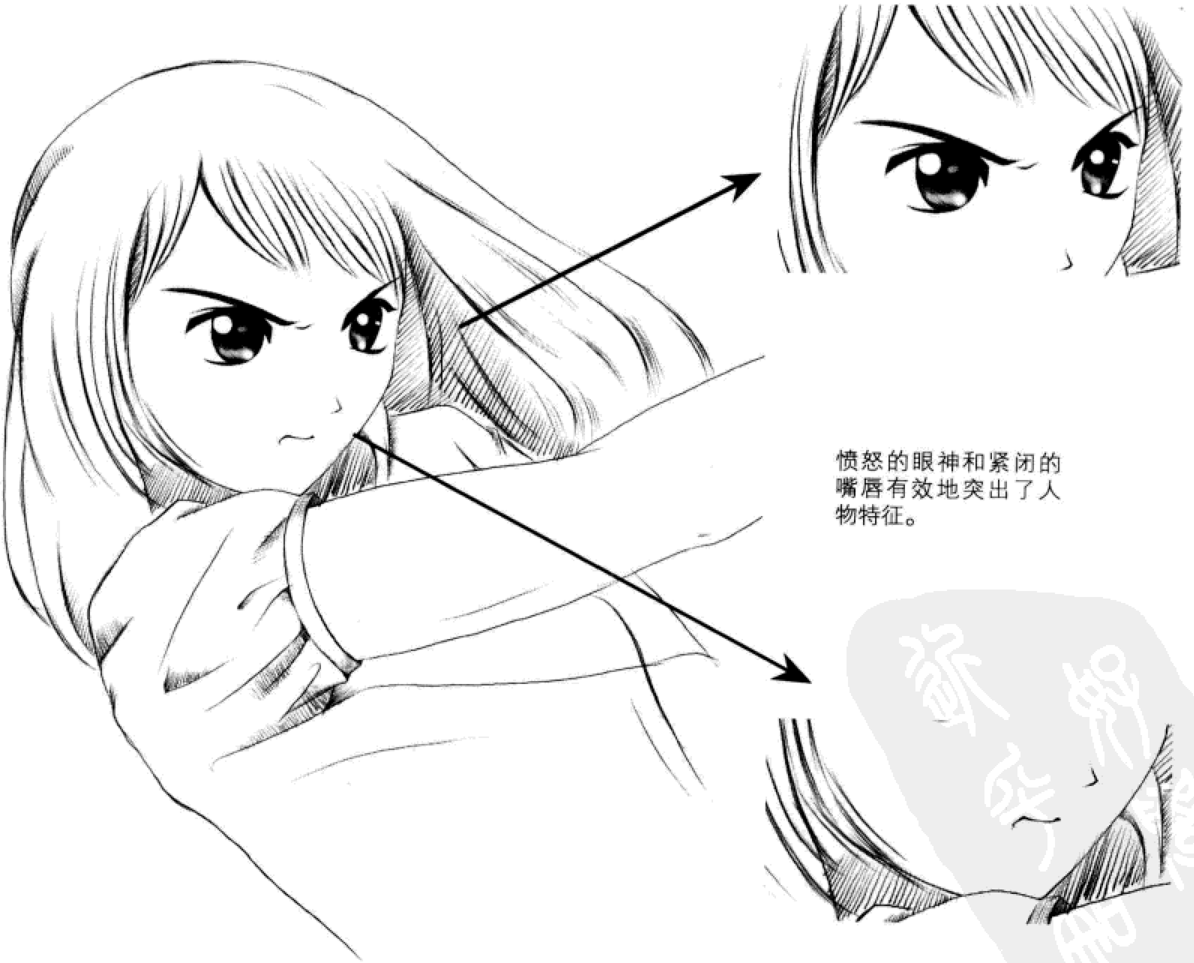


确定人物形象后进行起稿，在起稿时突出眉毛与眼睛的表现，然后在起稿的基础上对五官进行深入绘画。



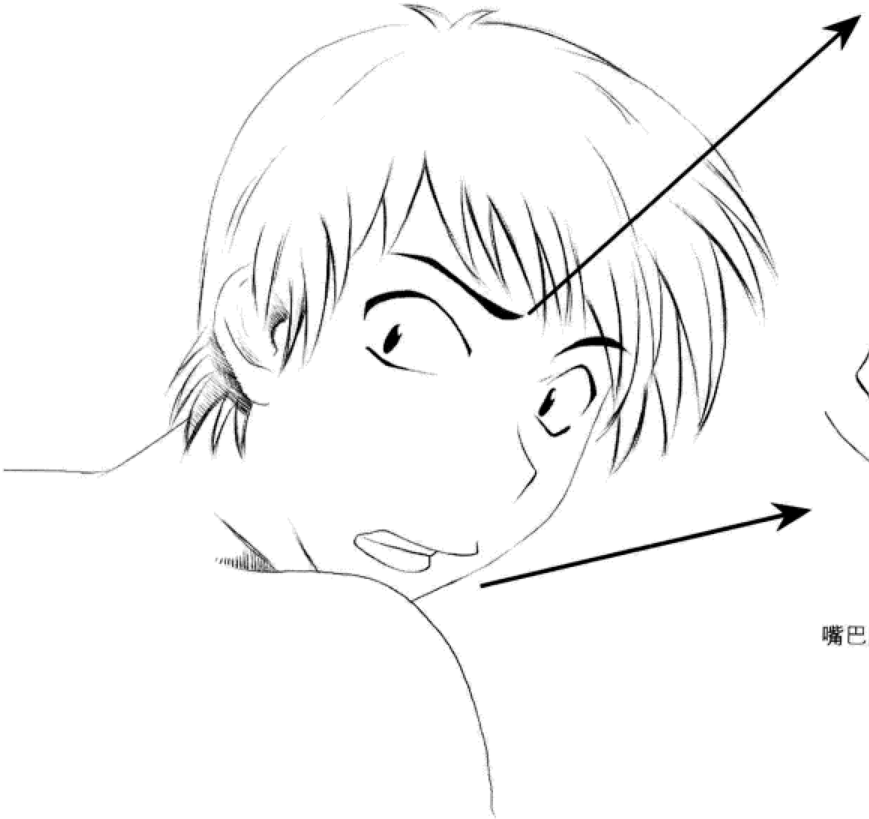


确定人物形象后，我们来进行起稿。起稿时注意头部整体效果的把握，在起稿的基础上对五官进行细致的刻画。



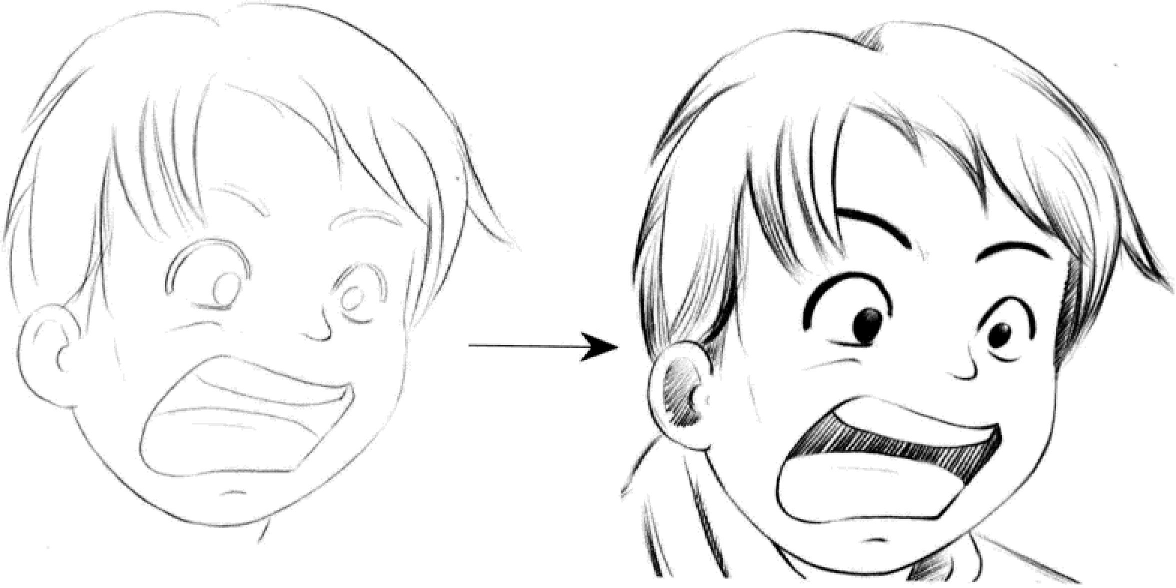
吃惊的表情

吃惊的表情最明显的特征是，双眉高挑、双眼瞪大和嘴巴张开。

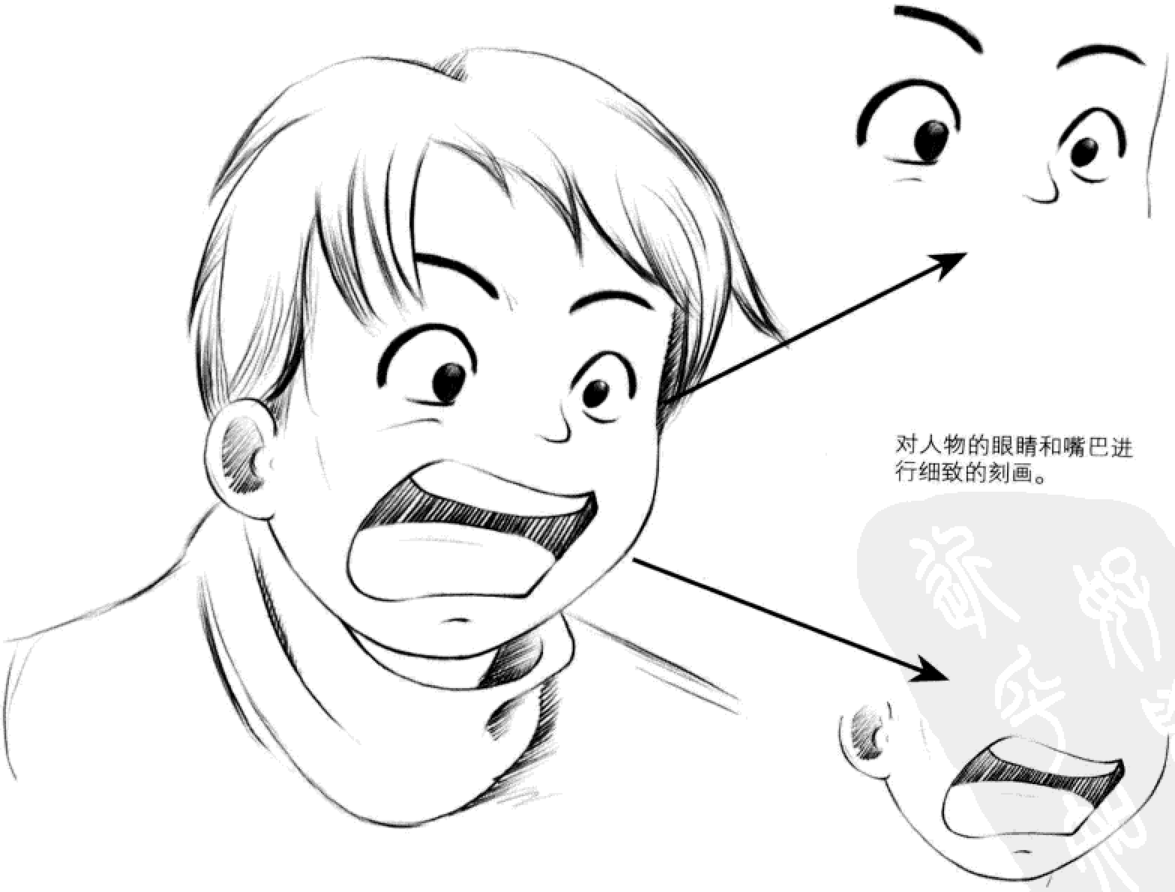


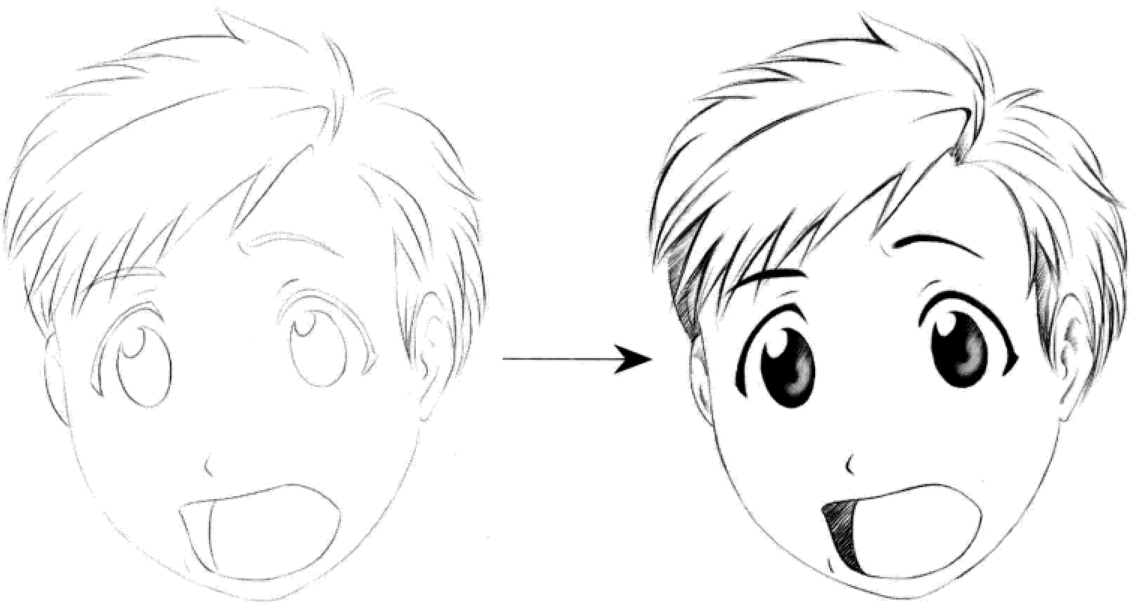
吃惊时眼睛瞪得很大，眼珠集中在一点。

嘴巴的形状可以根据人物需要而定。



当人物受到很大惊吓时，眼睛会瞪得很大，瞳孔急剧收缩，嘴巴也会由于惊吓而自然张开。

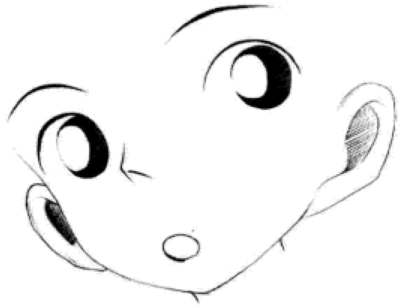




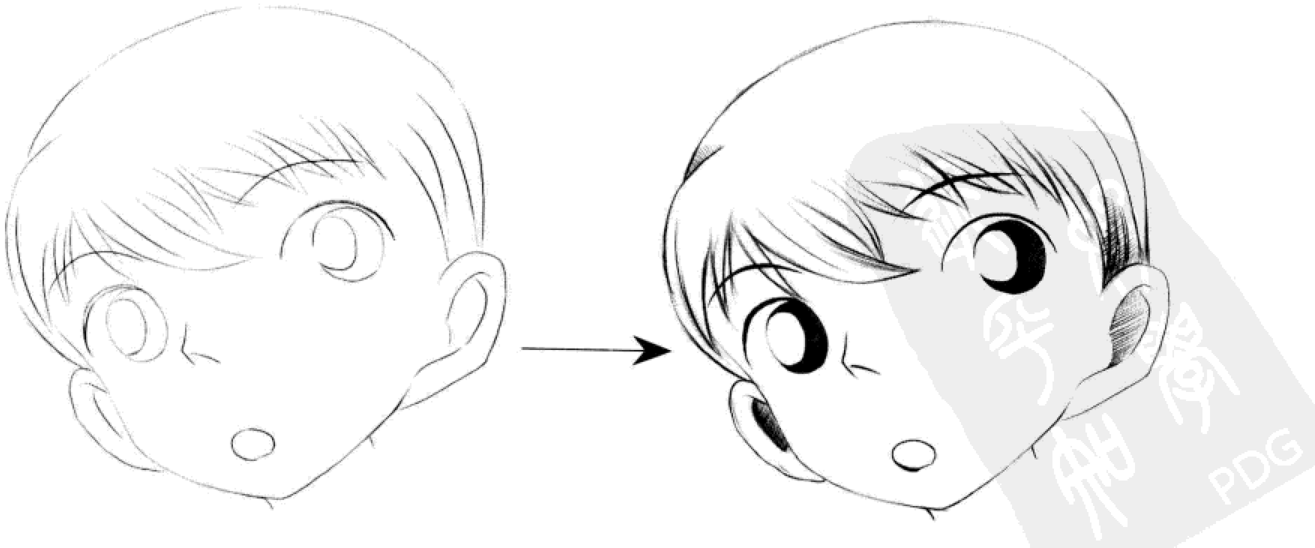
表情是随着剧情的发展而设定的。此人物的表情是被眼前发生的事情所惊呆的样子。

注意五官的表现及身体动态，突出人物特征。

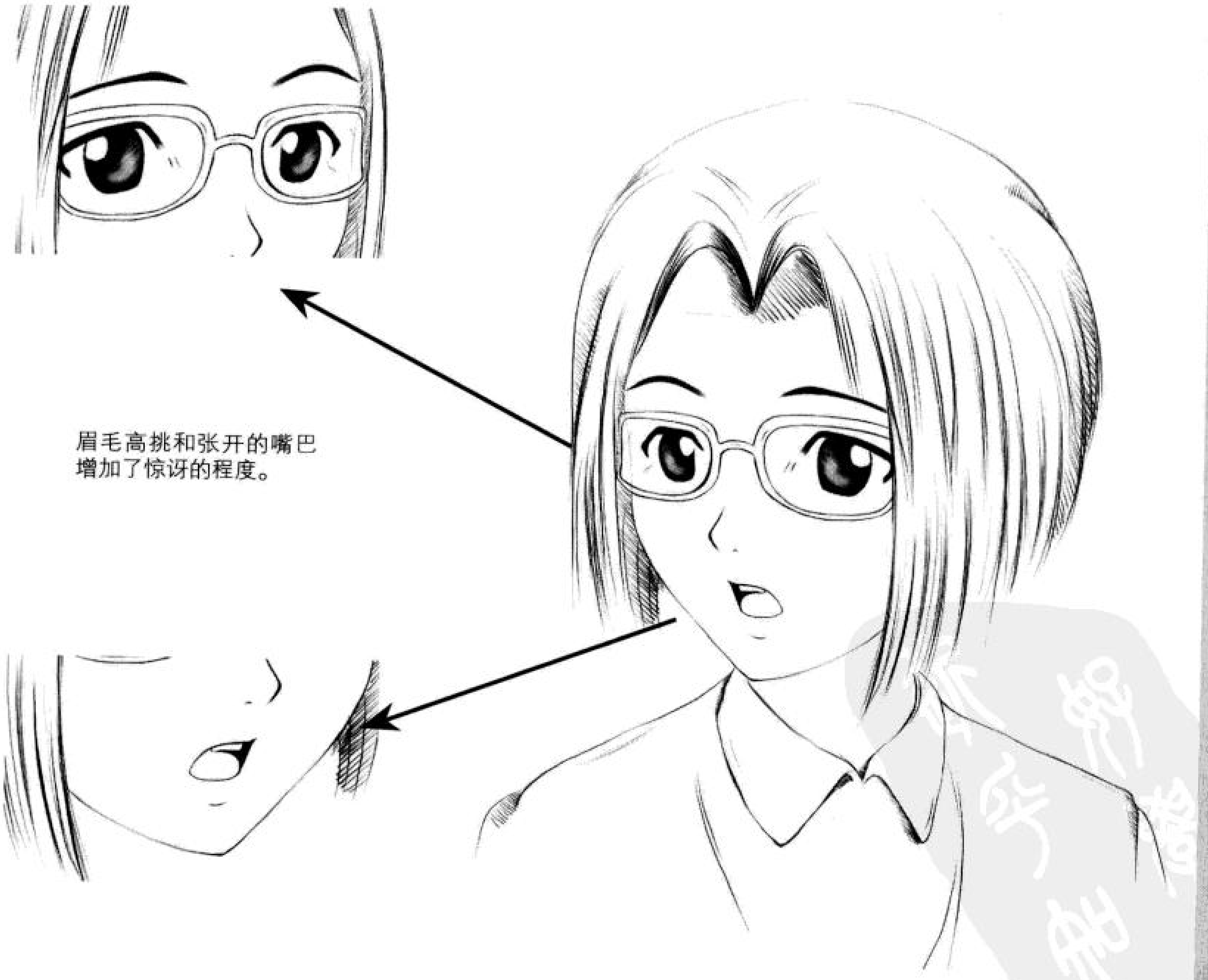
在绘画时注意整体形象的把握。



该人物可以设定为，看到了无法相信的一幕，表露出无法相信的表情。



该人物可以设定为，看到了或者听到了不可思议的事情，所表露出的惊讶状态。

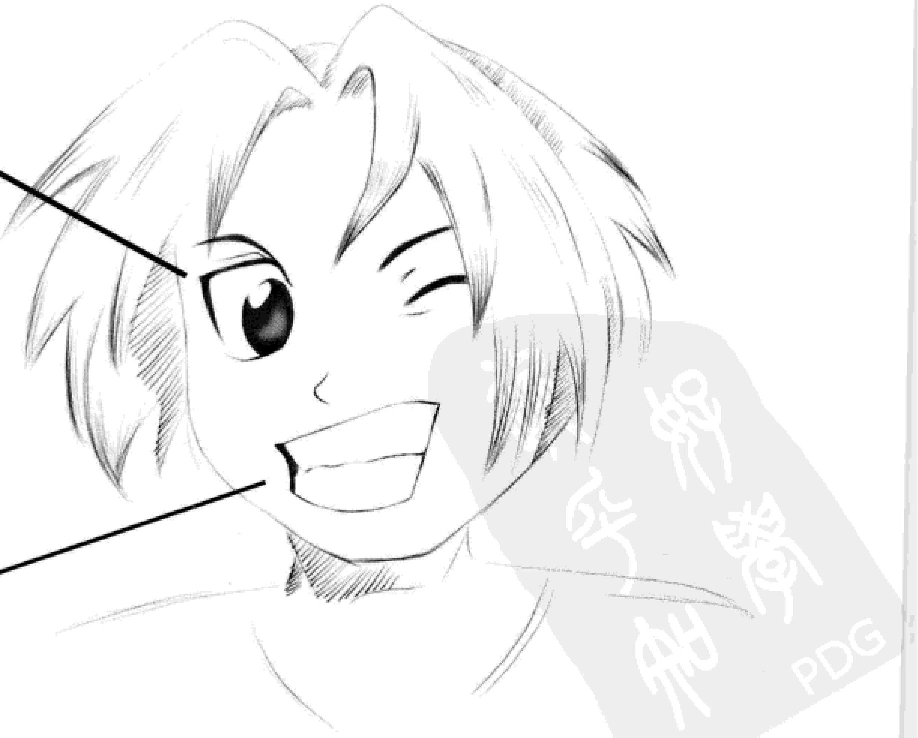


其他表情

坏 笑

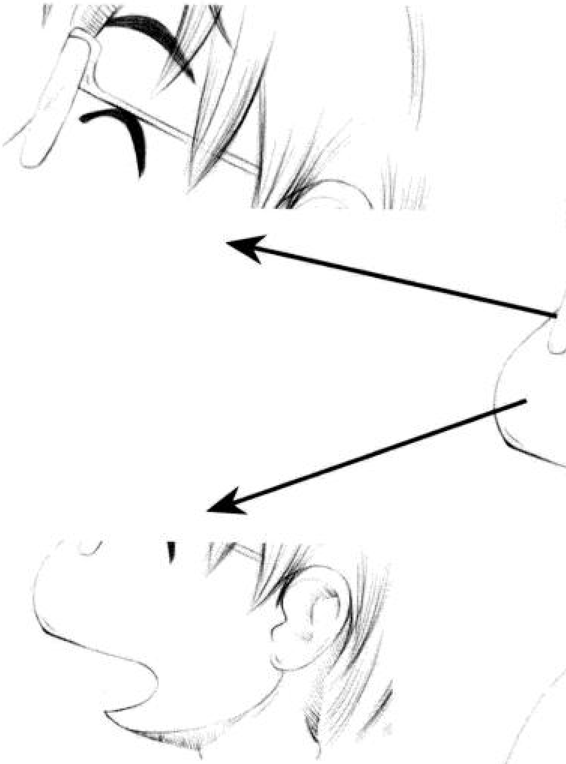
接下来我们针对在动漫中出现的其他一些表情进行造型绘画。

在塑造人物形象时，注意五官的表现及发型的搭配。

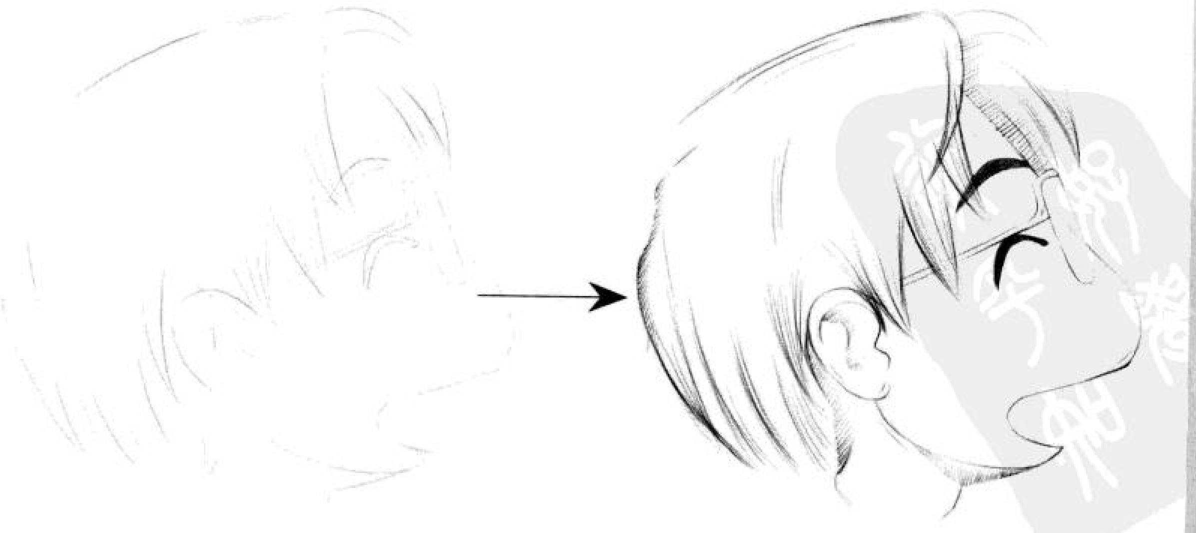


在绘画眼睛时，将睁开的眼睛进行细致刻画，与闭着的眼睛形成强烈的对比。

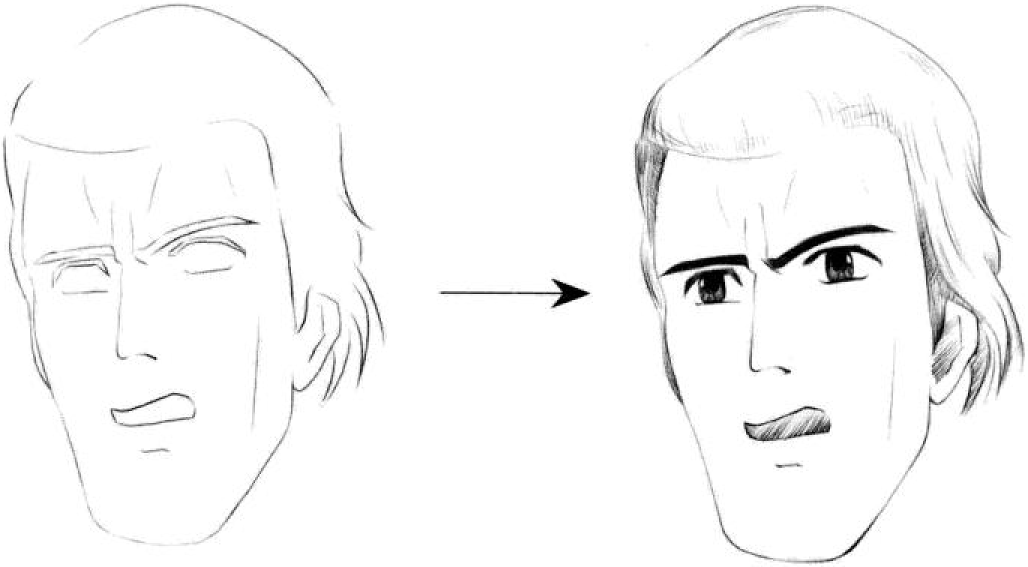
憨笑



在确定了人物形象后起稿，起稿时注意五官的搭配，然后在起稿的基础上对五官进行深入绘画。

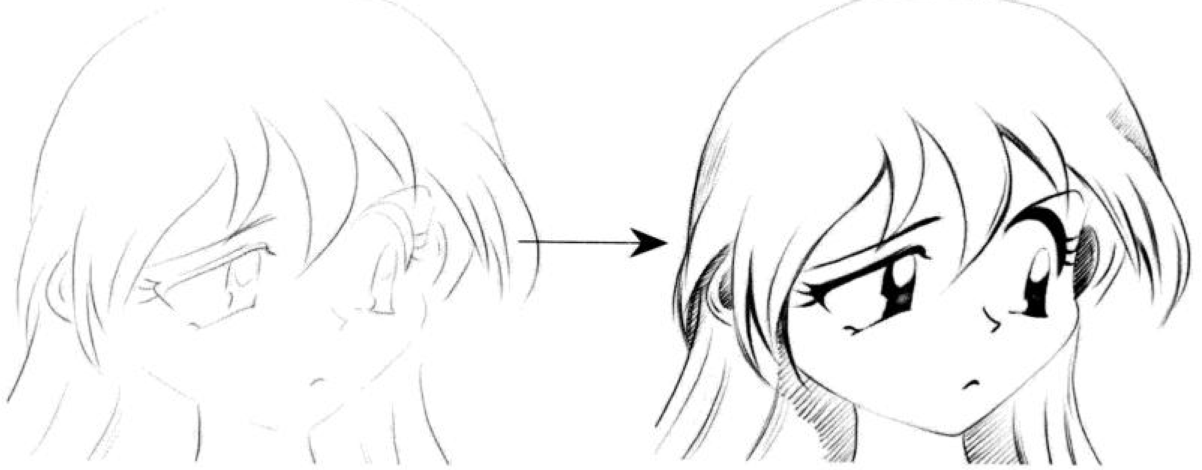


惊恐

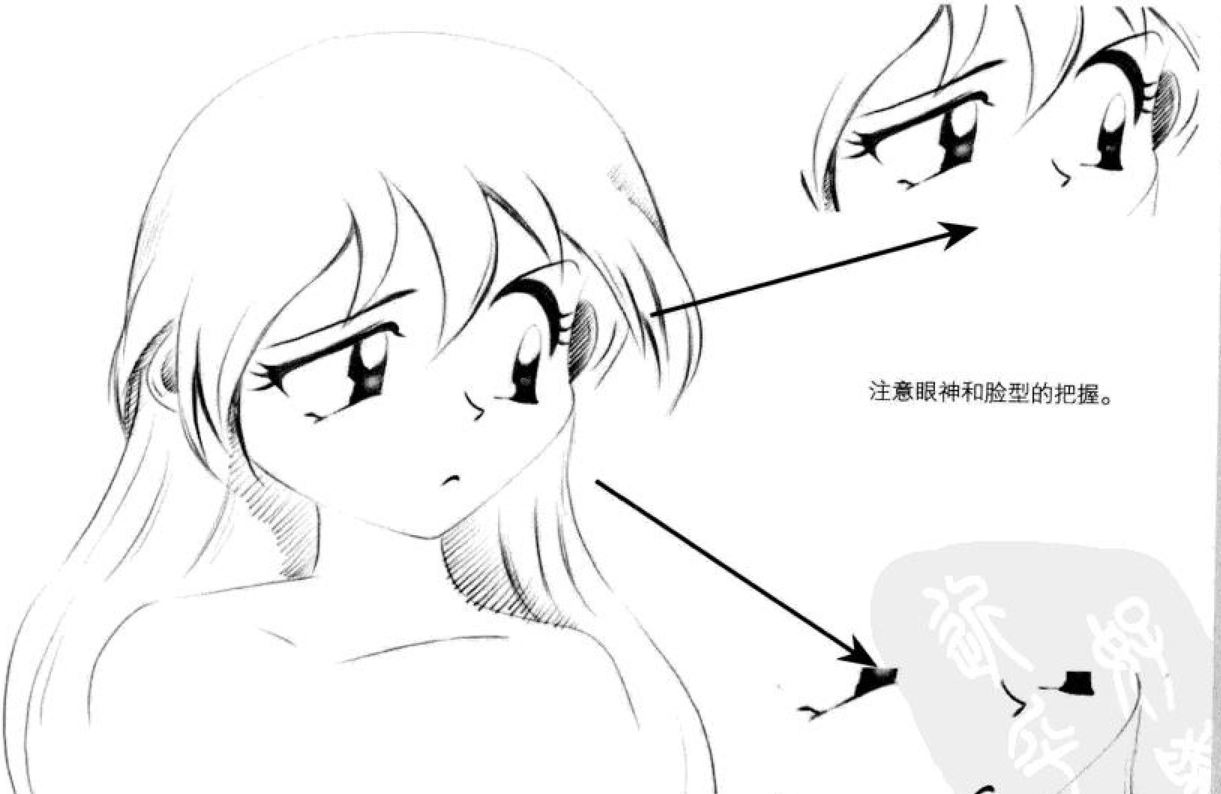


在动漫中塑造人物表情，有多种表现方式。通过此人物可以感觉到此时人物情绪的波动。

委屈

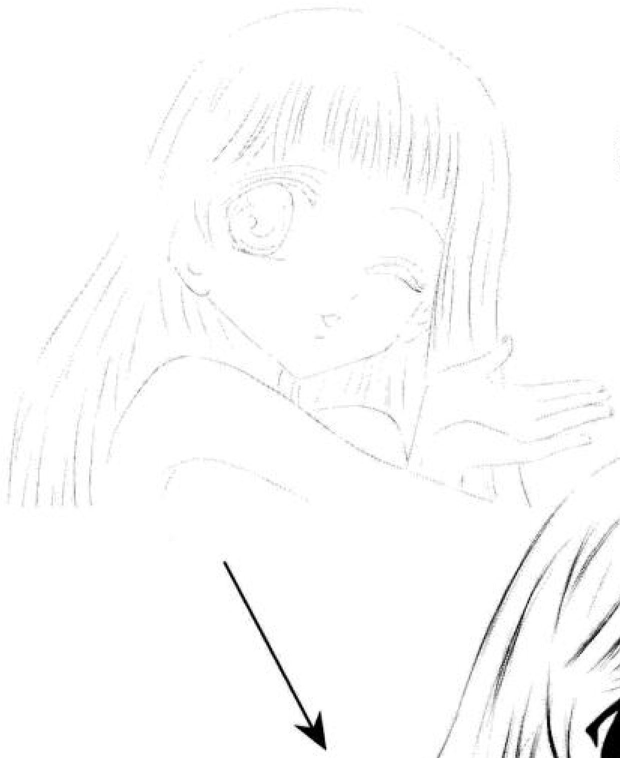


在塑造人物形象时，表情和发型的设定很重要，在设计造型上要注意这一点。

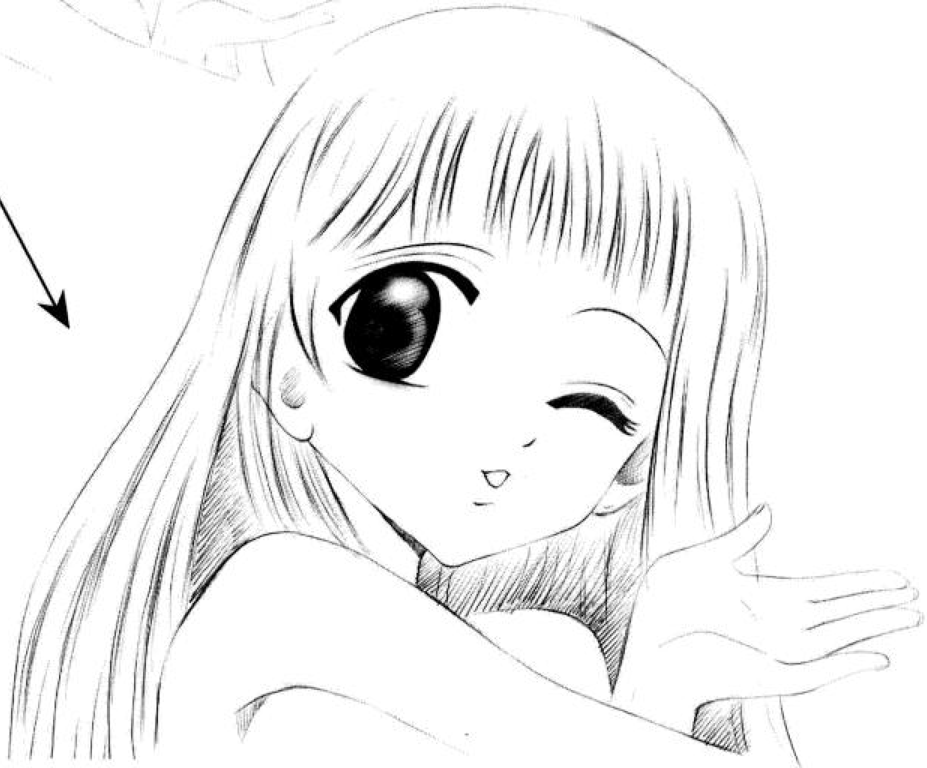


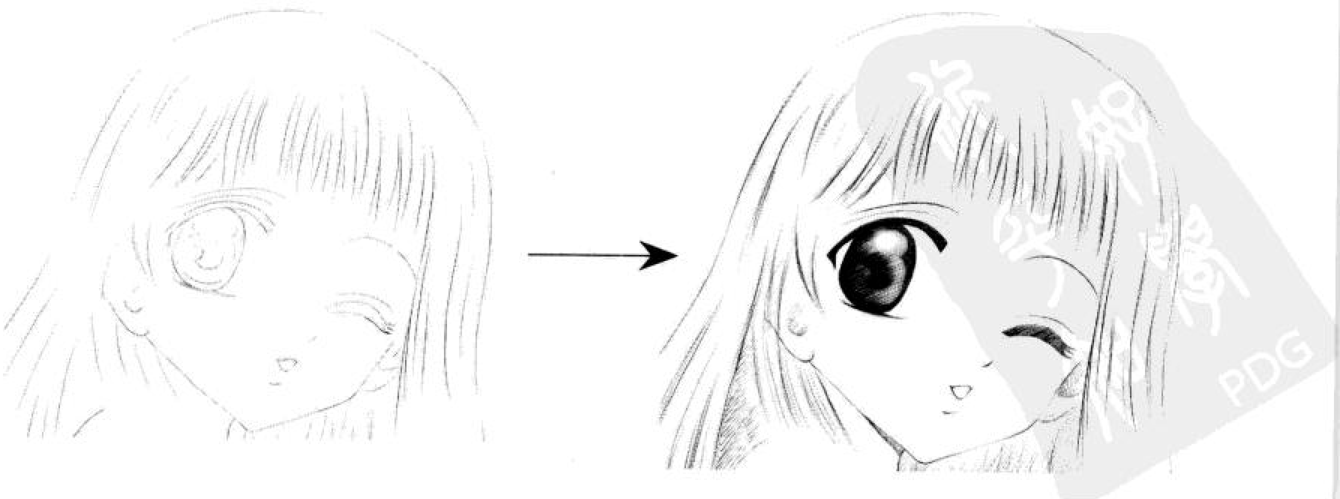
注意眼神和脸型的把握。

调 皮

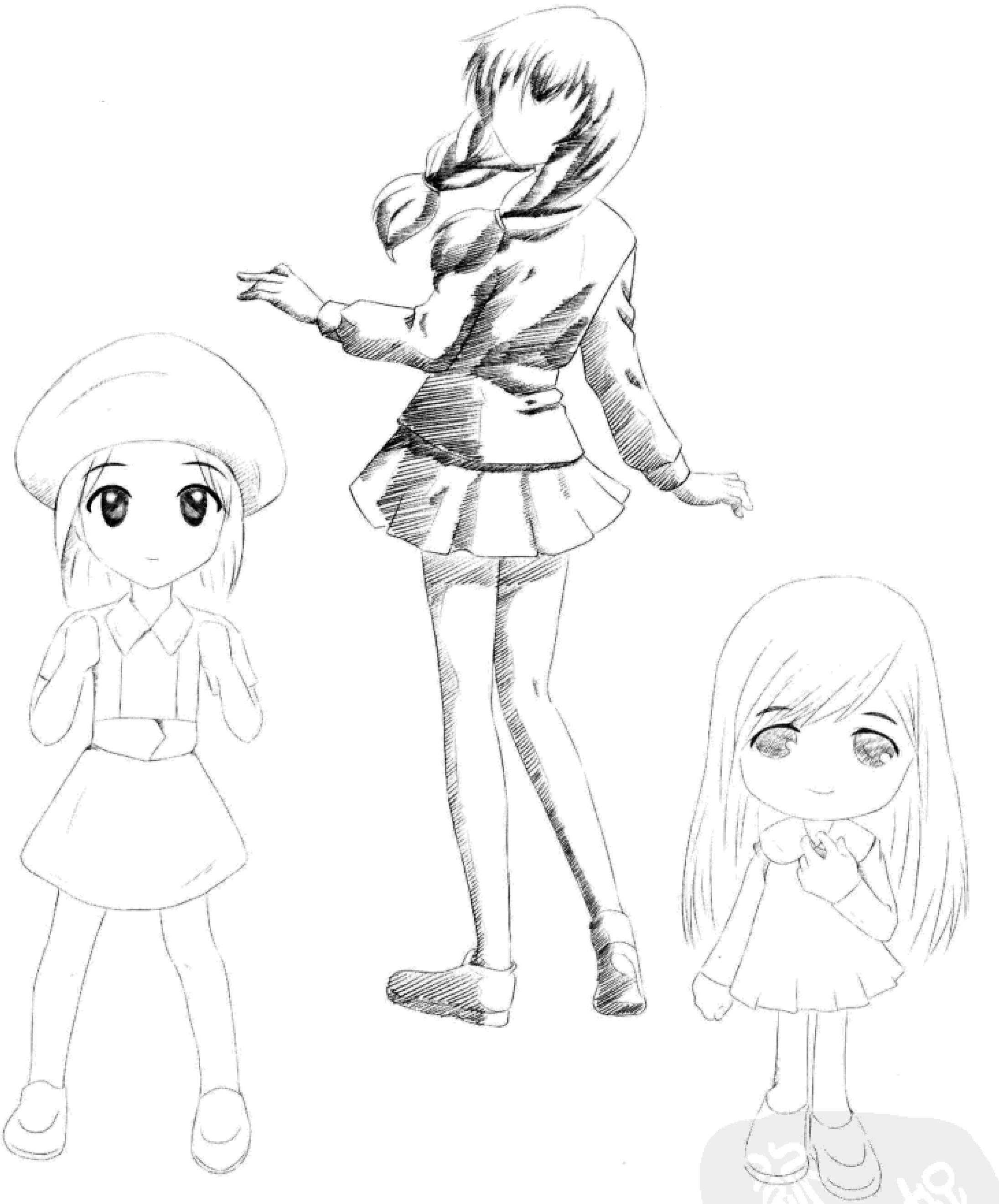


在塑造人物形象时，表情和肢体动态的结合也是塑造人物形象的要素。





PDG

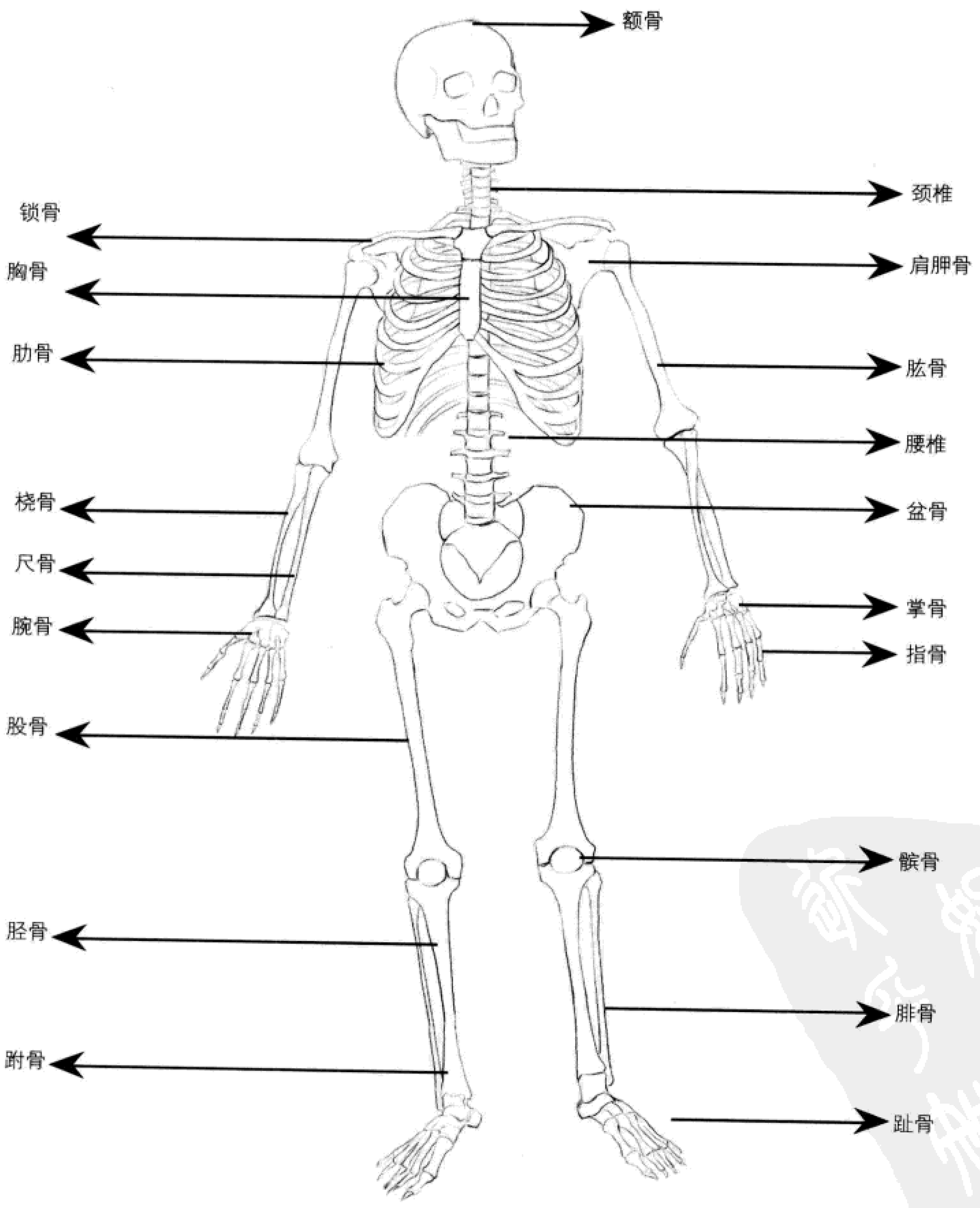


第六章 身体造型

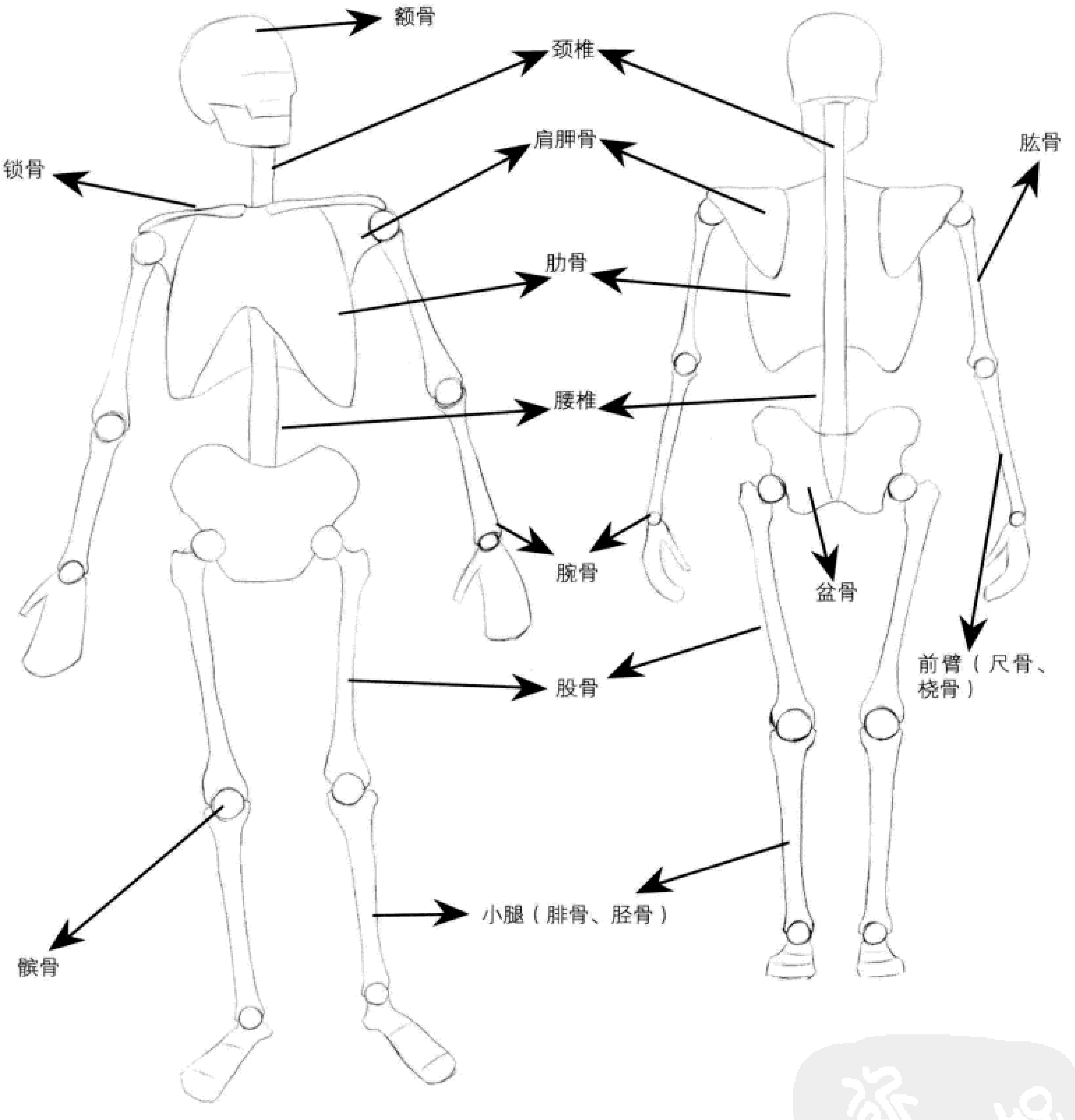
在动漫中要把握好角色的特征，掌握人物身体的基础知识是很重要的。

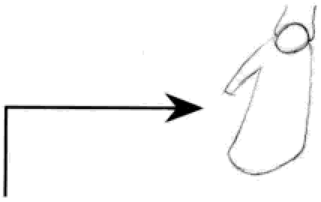
人体的骨骼

一个成年人的骨骼由206块骨组成。骨骼用于支撑人的体形，是供肌肉附着和作为肌肉运动杠杆作用的支架。人体的骨骼就像是人体的灵魂，它支撑着整个人体。想要画出好看的合理的人物，就一定要对支撑人体的支架有一定的了解，下面我们就来学习一下人体主要的骨骼结构。



人体的骨骼有那么多，而需要我们掌握人体结构的主要骨骼却不多，为了方便我们的理解和记忆，可以将不重要的骨骼删除，也可以将一些细小的骨骼组合在一起。





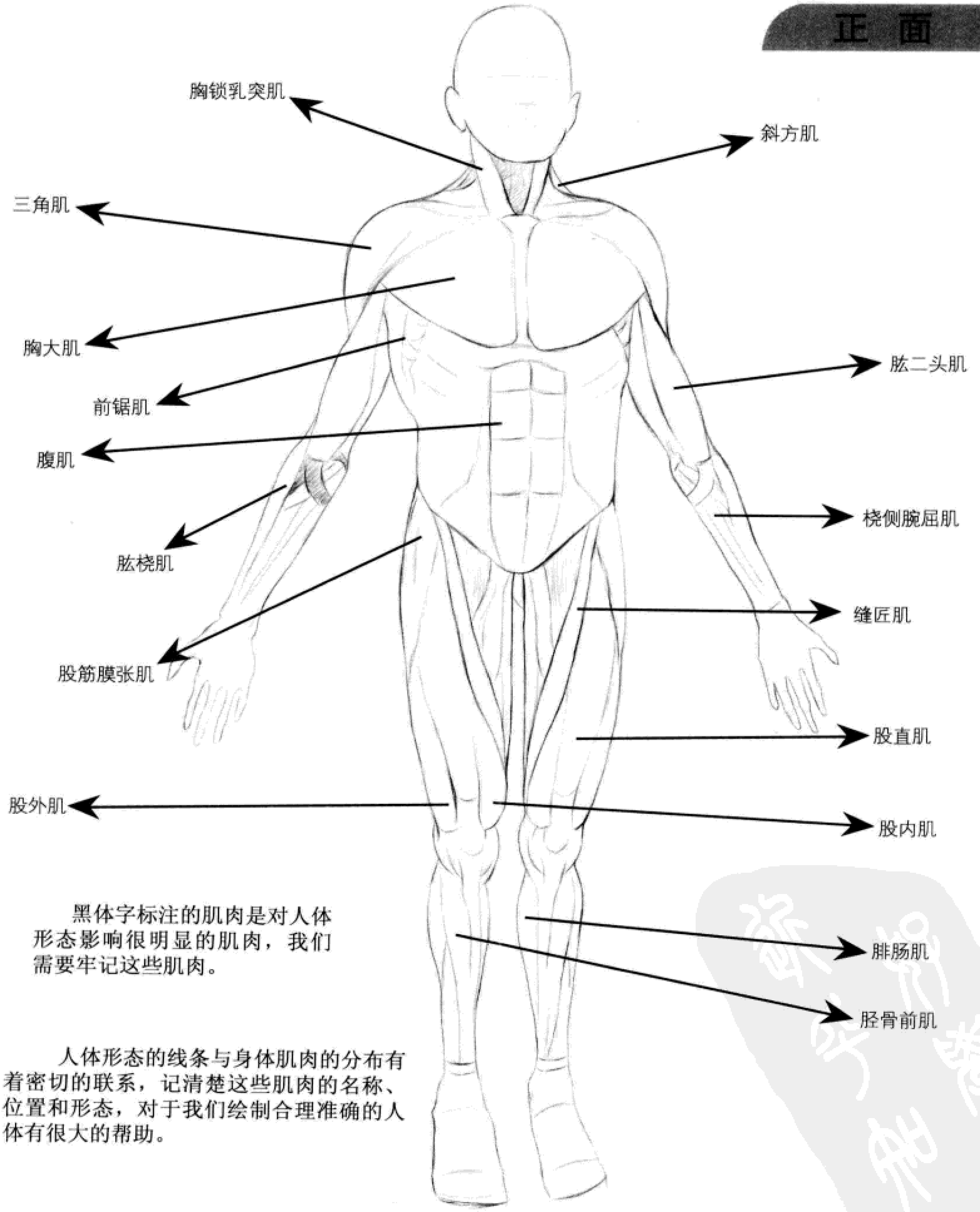
手腕处有8块，脚腕处有7块，它们分别以复杂的形式组合在一起。我们可以将它们组合起来。

从膝盖到脚腕之间有两根长骨，我们可以看作只有一根。同样，前臂也有两根骨头，尺骨和桡骨，我们也可以将它们看作是一根骨头。

还有我们知道现在的人都不长尾巴，但每个人都长有一块尾骨，像这种对我们把握形体没有意义的骨骼，都可以看作是不存在的。

身体的重要肌肉

正面

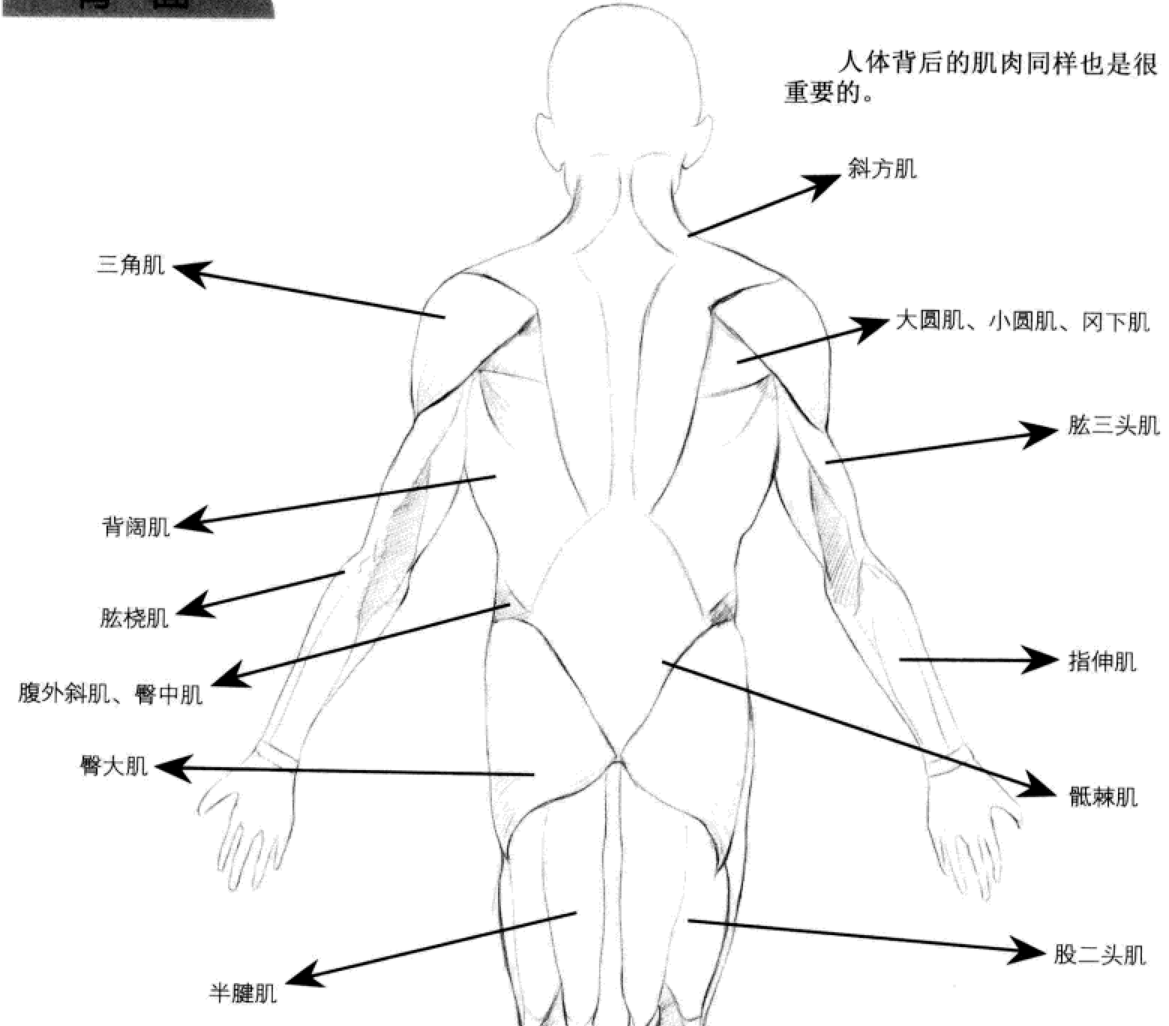


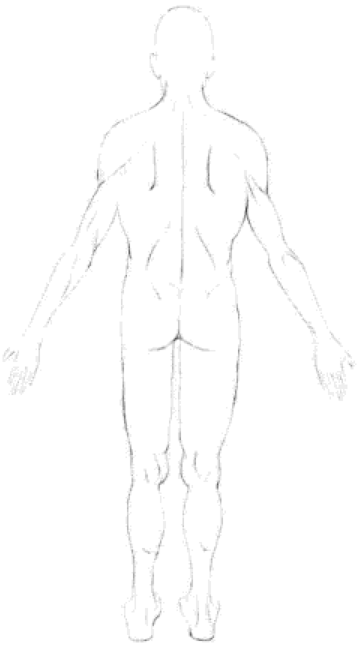
黑体字标注的肌肉是对人体形态影响很明显的肌肉，我们需要牢记这些肌肉。

人体形态的线条与身体肌肉的分布有着密切的联系，记清楚这些肌肉的名称、位置和形态，对于我们绘制合理准确的人体有很大的帮助。

背 面

人体背后的肌肉同样也是很重要的。

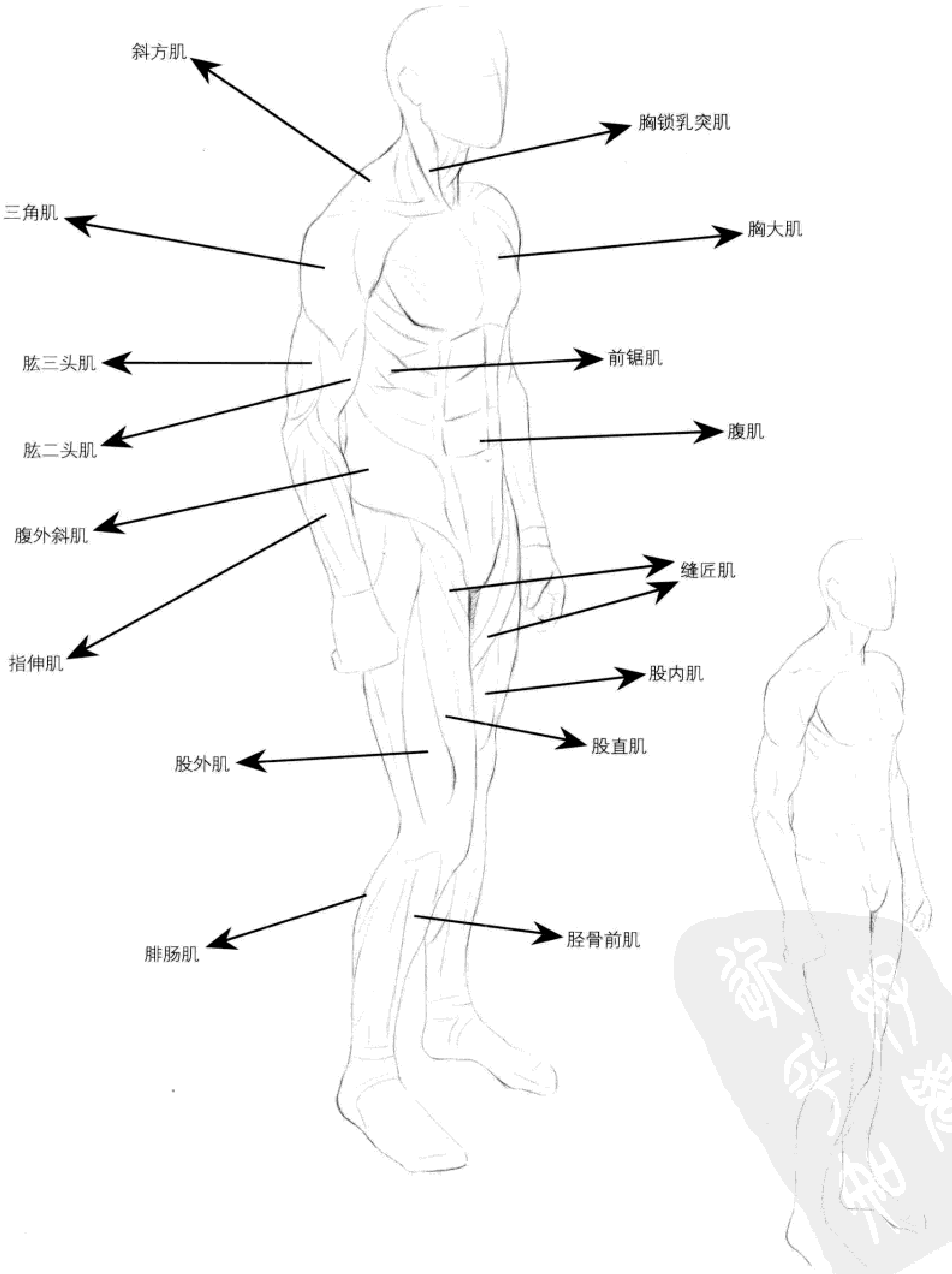




斜方肌是从肩部延伸过来的，起端位于锁骨处的上方，从背后看起端在头骨的根部。

背阔肌从背后向前延伸到胸大肌的后方。

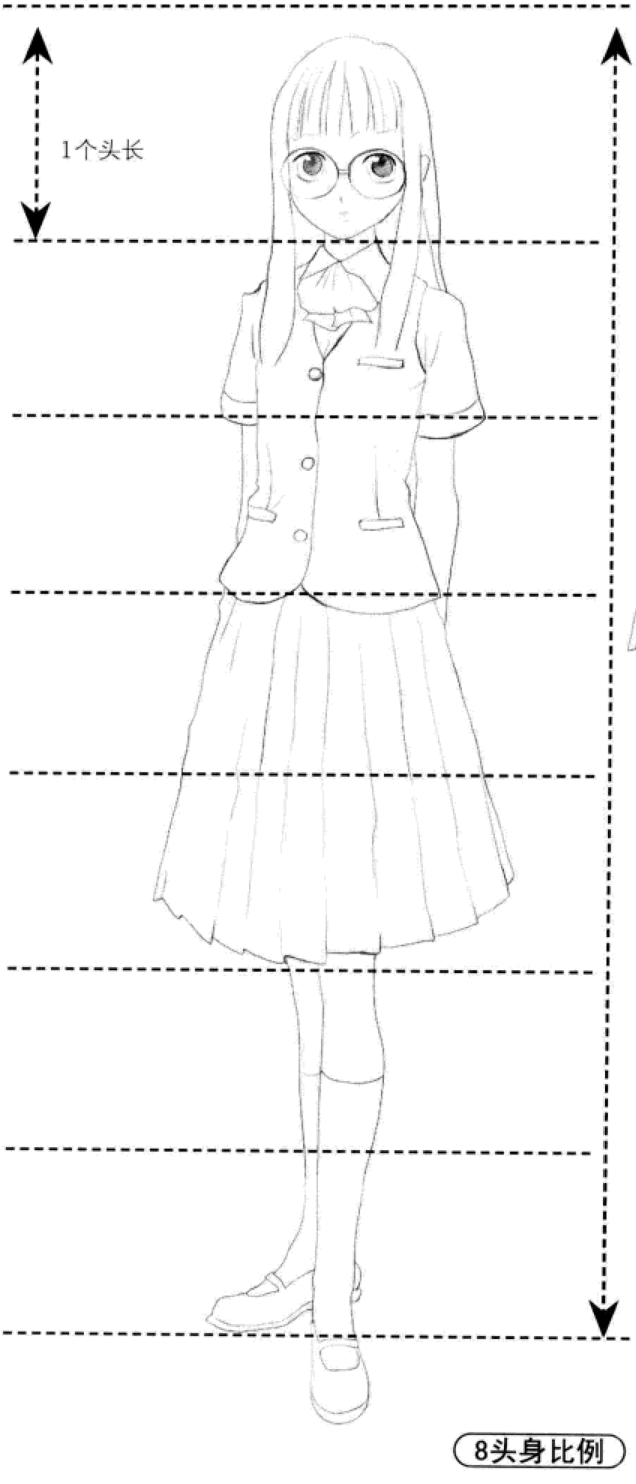
侧 面


斜方肌
胸锁乳突肌
三角肌
胸大肌
肱三头肌
前锯肌
肱二头肌
腹肌
腹外斜肌
缝匠肌
指伸肌
股内肌
股直肌
股外肌
腓肠肌
胫骨前肌

头身比例

人体比例是指人体或者人体的各个部分之间的比较。

动漫中的人物和现实的人物比例是不一样的，在绘画时可以适当地进行夸张，常见的动漫人物比例有2头身、3头身、7头身、8头身，甚至10头身。通过学习人物头身比例，可以表现出与作品主题适合的人物。

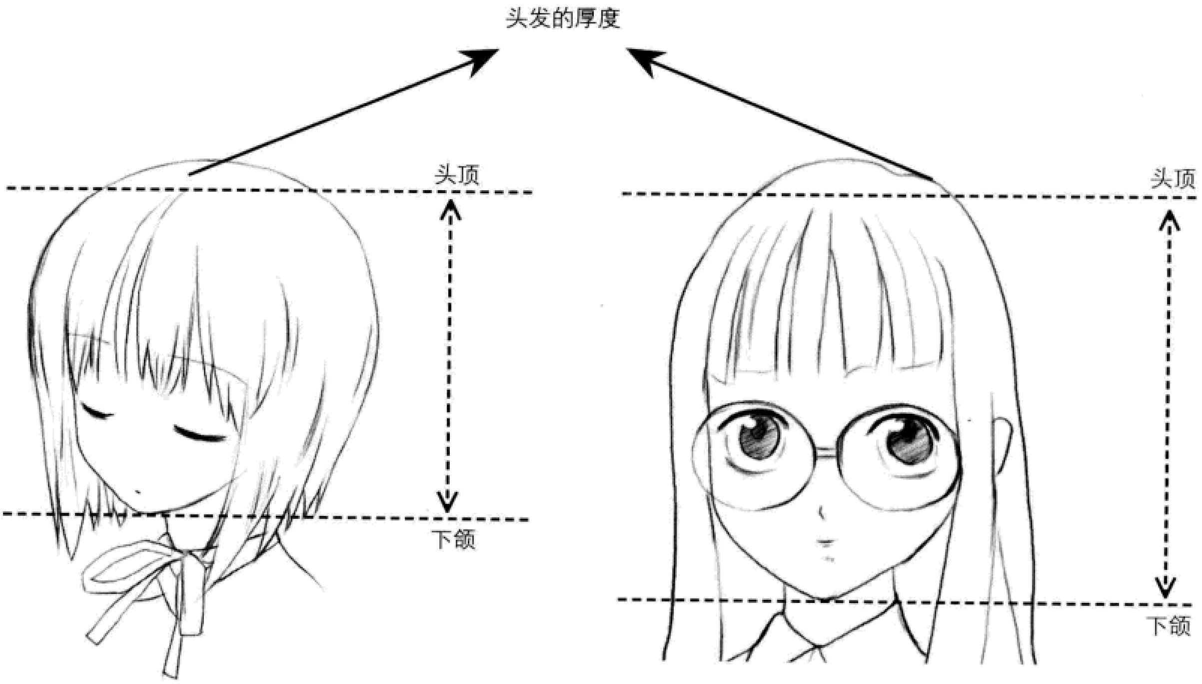


8头身比例

下半身的距离大约是4个头的长度。

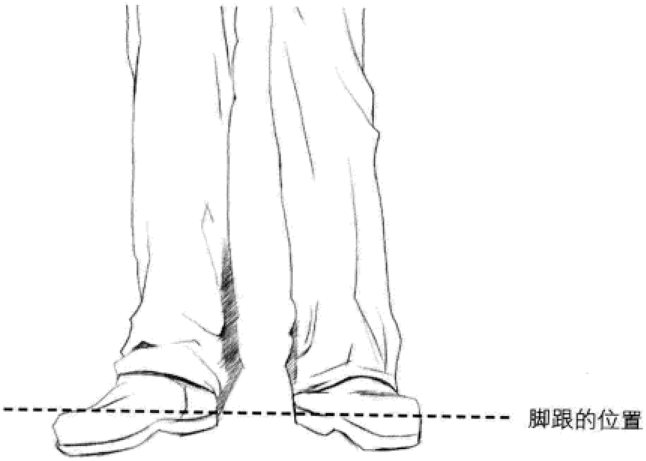
我们通常所说的动漫中的人体比例趋于完美，一般用8到8个半头身来表示。

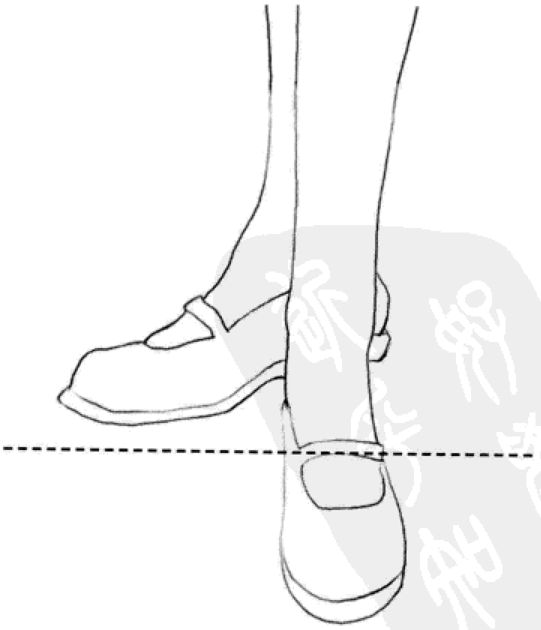
所谓头身的比例，是指人物从头顶到脚跟的距离与头部的比例，也就是用头部的长度来测量身高。



头身比例的计算是从头顶开始到脚跟结束。

计算人物的头长距离时，不能简单地从头顶开始计算，要注意不要被头顶头发的厚度所影响。





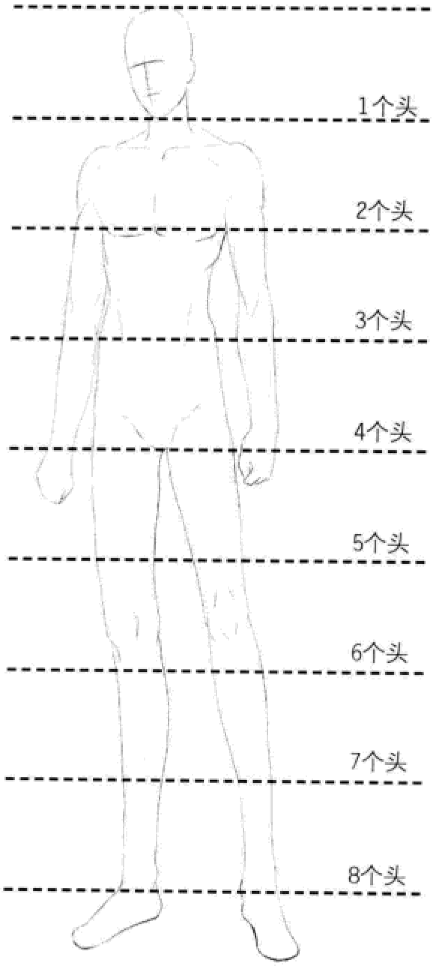
我们一般绘制的人物都是穿着鞋的，要注意不要将鞋底的厚度计算在内。

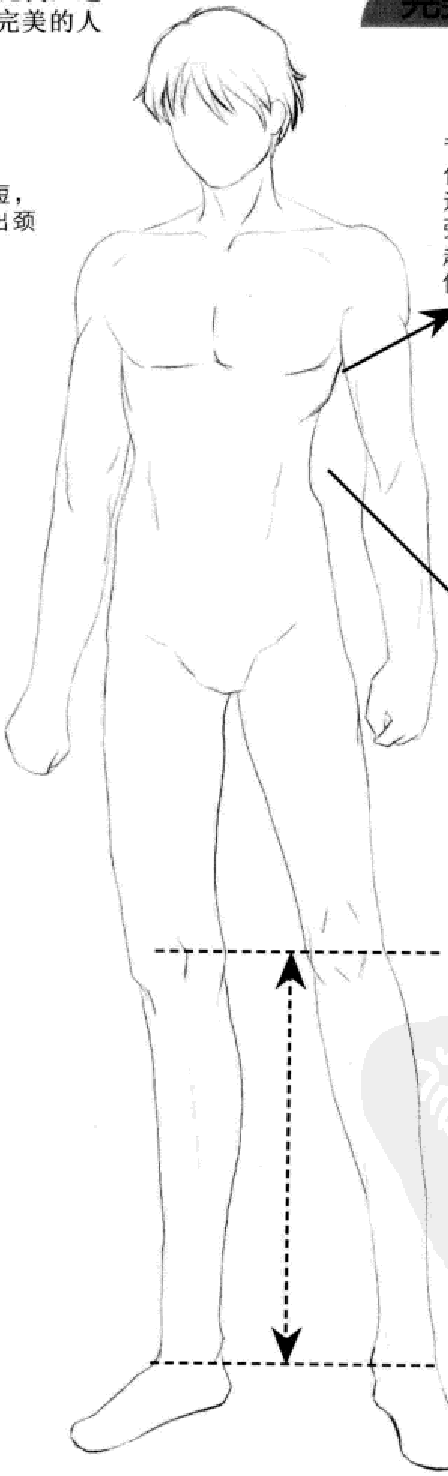
完美的头身比例

完美的男性体型

8头身比例的人物是动漫中常见的比例，这种男性体型修长，帅气十足，是比较完美的人物头身比例。

脖子不要画得太短，可以适当地表现出颈部的肌肉。





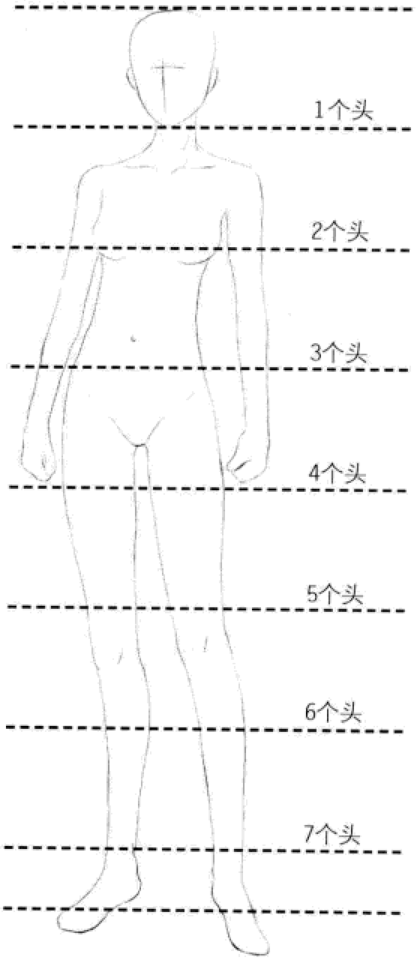
背部的位置要从腋下的位置引出，位置的高低还要根据所绘制人体的强壮程度来确定，人体越强壮，背部位置越低。

腰部和胯部的线条要硬朗一些，表现出收紧感。

小腿的长度要比其他比例的人体长一些，拉长的小腿可以使人物更加帅气、修长。

完美的女性体型

7.5头身比例的人物多用于表现成熟的女性，这种女性的体型线条优美，曲线凹凸有致。

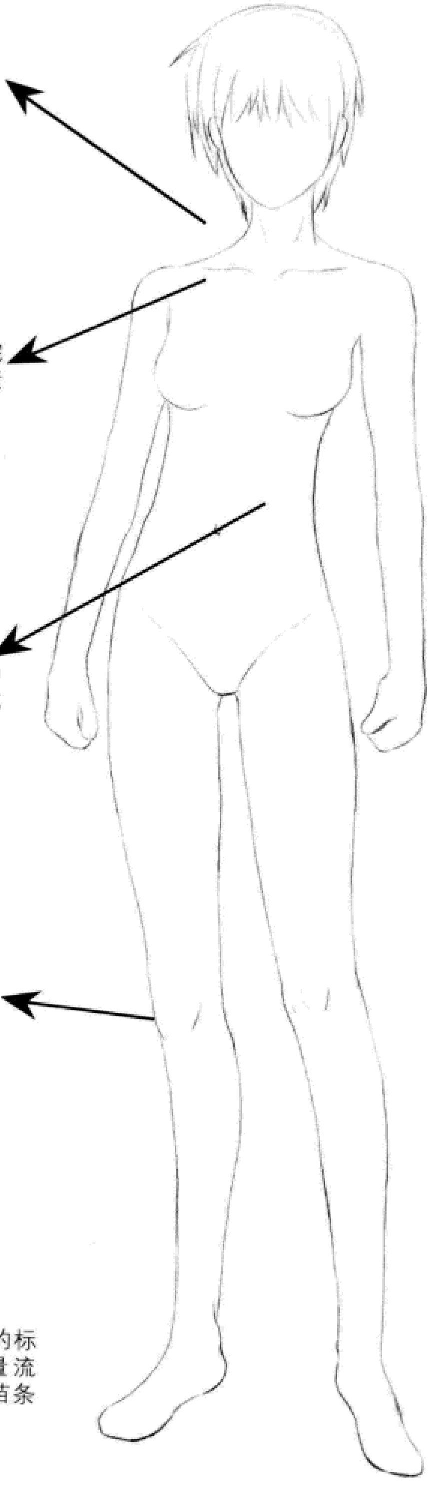


脖子要画得细长

锁骨的明显与否也是完美女性不可缺少的要素之一。

腰部的粗细直接影响着人物整体线条的美感，要将腰部画得细一些，大约为肩宽的1/2。

膝盖的骨骼也不能表现得太过于明显。

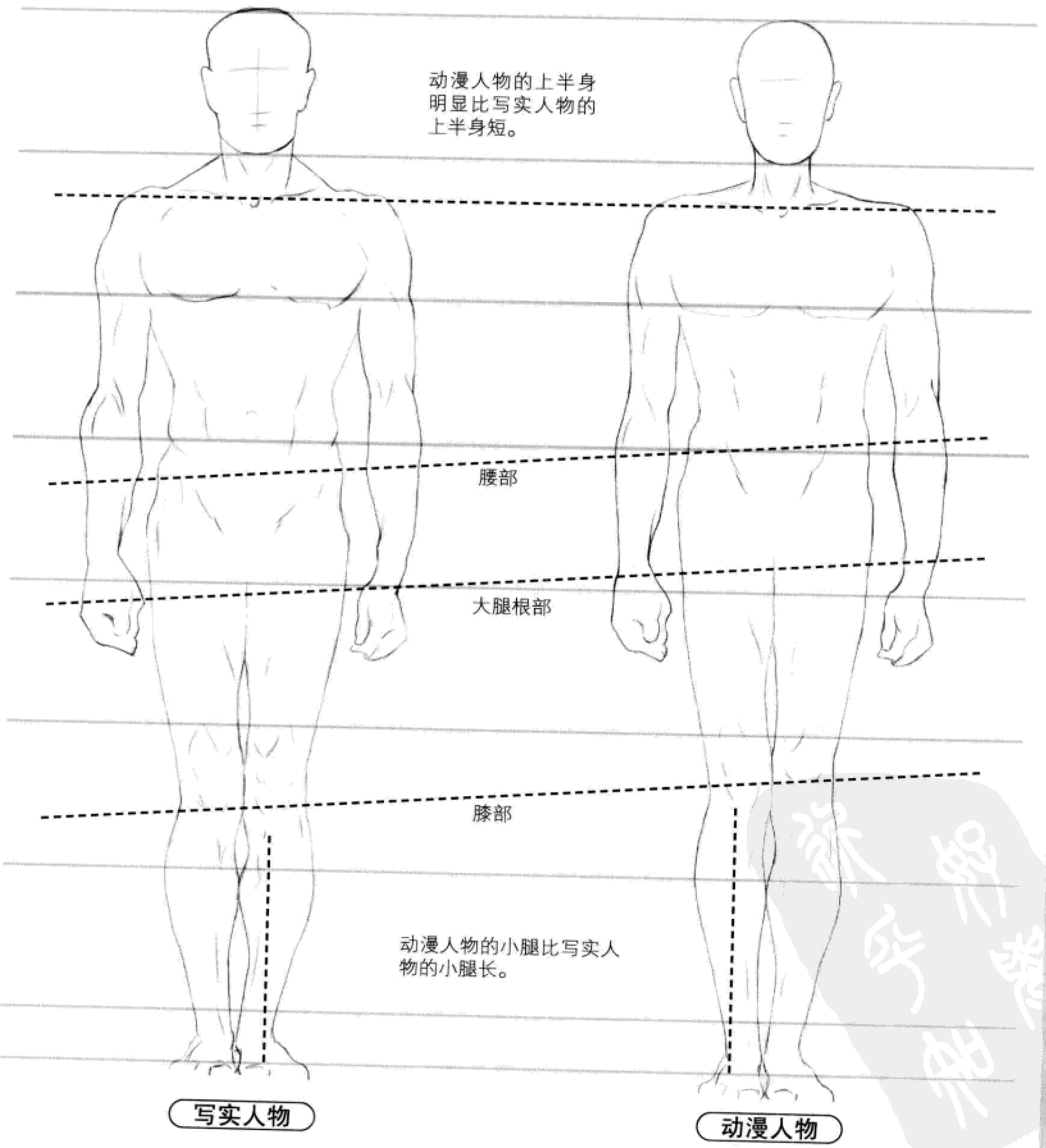


修长的双腿是完美女性的标准，绘画的线条要尽量流畅，这样才能给人带来苗条的感觉。

女性胯部的绘制是比较重要的，不能像男性那样将线条画得硬朗，要注意画出女性的柔美感，这样才能将女性圆润的曲线表现出来。

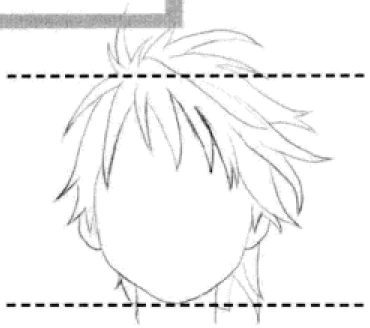
动漫与真实人物比例的差别

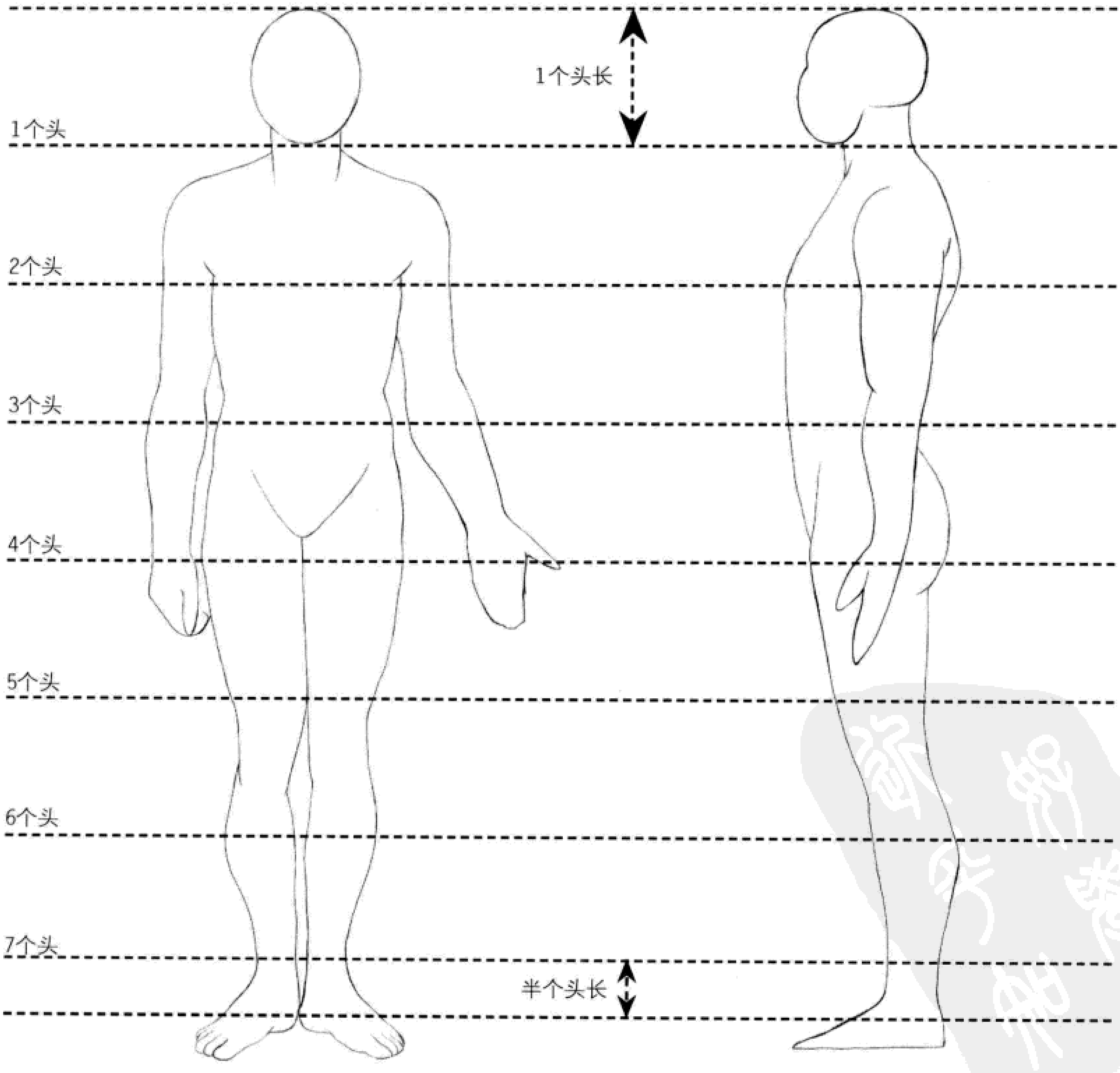
写实人物的人体比例一般为7到7.5头身，下面我们来看一下动漫中理想的人体体型与实际人体之间的差别。从图中可以看出，动漫人物的腰部、大腿根部和膝部都要高于真实人物，动漫人物的上半身短、下半身长，所以同样头身比例的人物，动漫人物要比真实人物看上去更加修长、帅气。



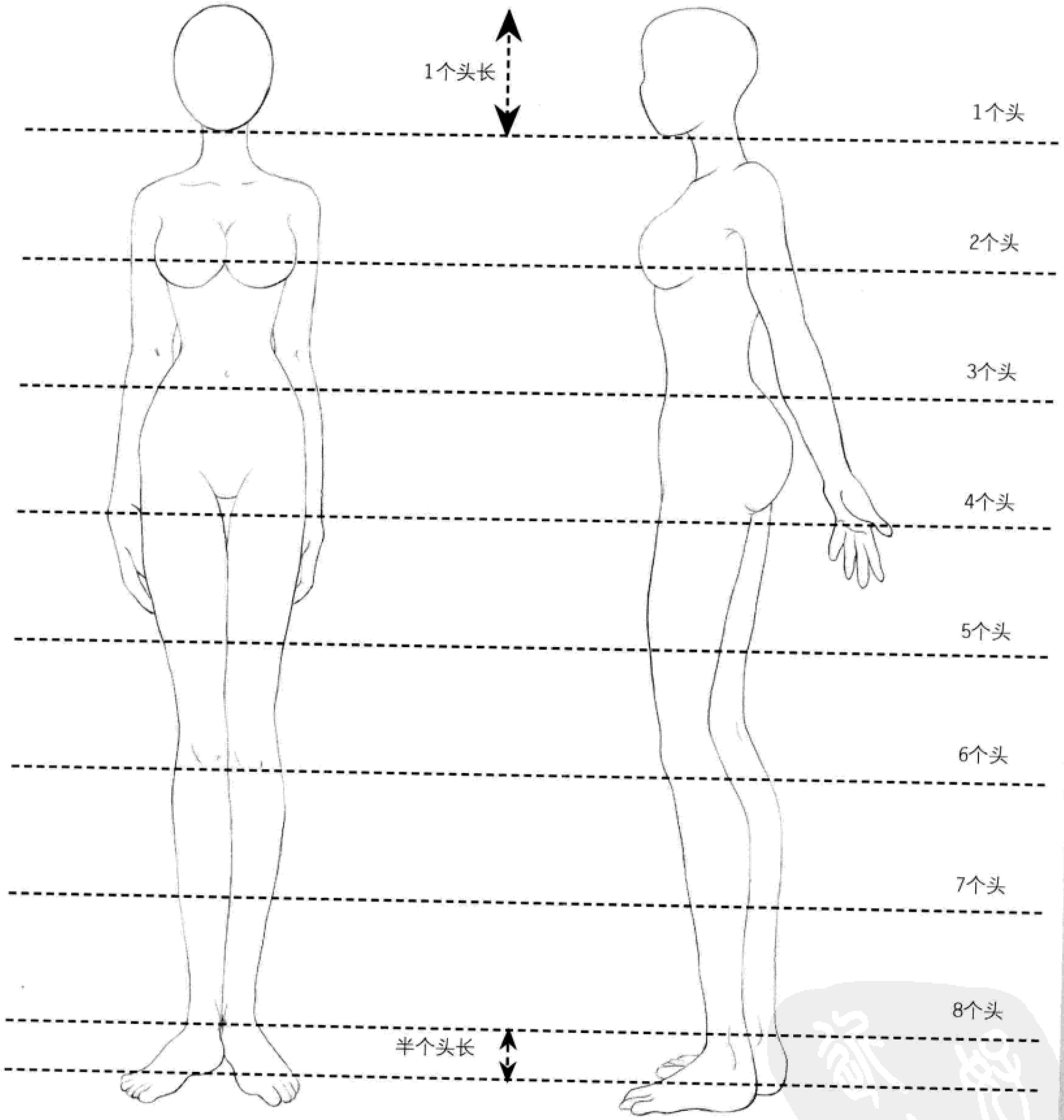
人体的基本比例

基本的7.5头身比例的人体，与实际的人体比例是很相近的，这种比例的人体比较容易掌握，是绘制动漫人物的基础，只有掌握了基本的人体比例，才能在此基础上对人体进行变化甚至是夸张。以这种比例绘制的人物体型匀称，平衡感好，适用于大部分的动漫作品。





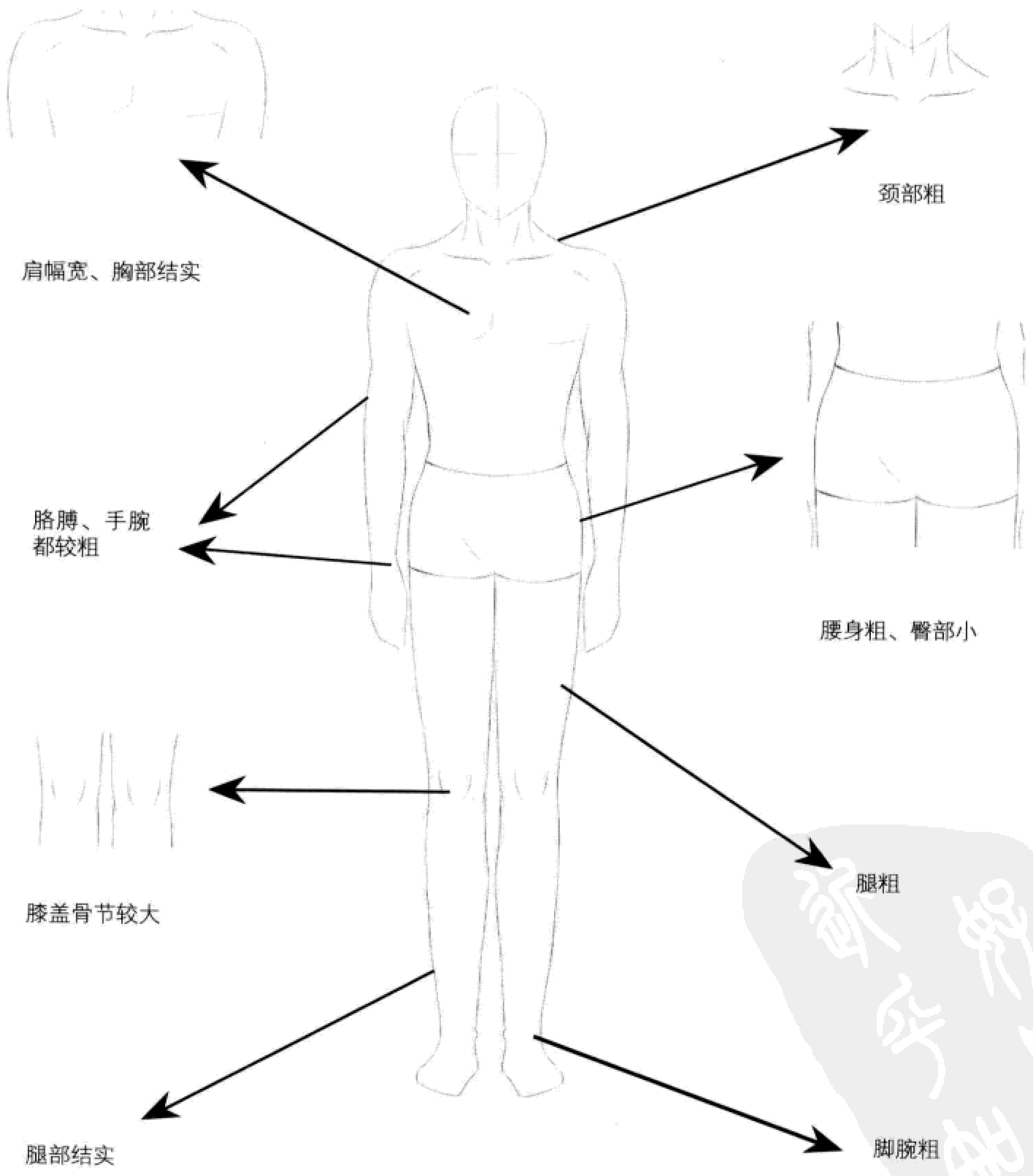
8到8.5头身比例的人体，在动漫中是最常见的，以这种比例绘制出来的人体是很完美的。



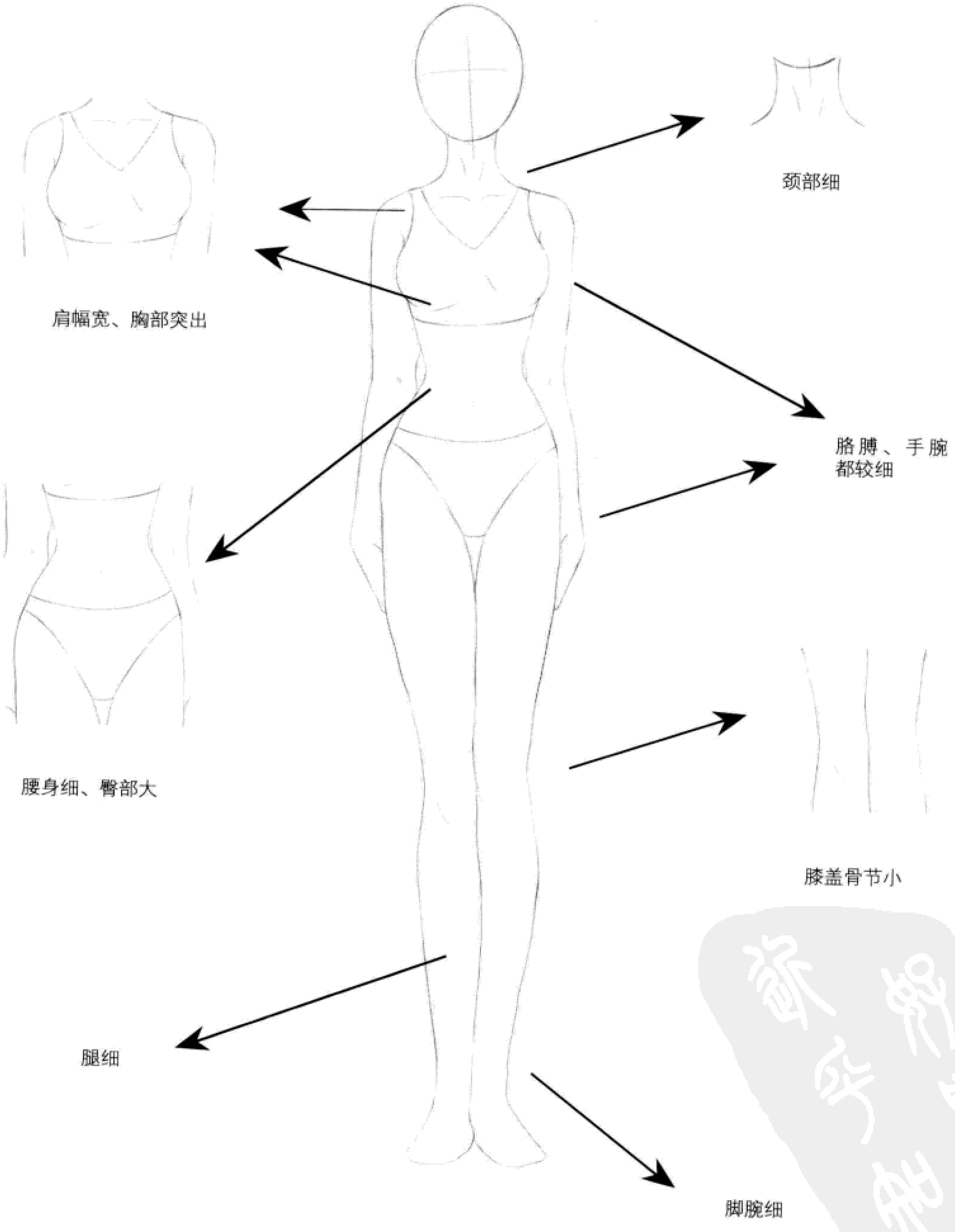
在绘制这种比例的动漫人物时，头身比的准确把握可以使人物看起来更加修长、美观，人物的四肢会比现实中的人物长一些，人物的腰部也要向上提一些，上身较短，很适合表现各种肢体动作。

男性与女性的不同表现

男性的身体特征表现为，肩膀较宽，锁骨平宽而有力，四肢粗壮，肌肉结实饱满。

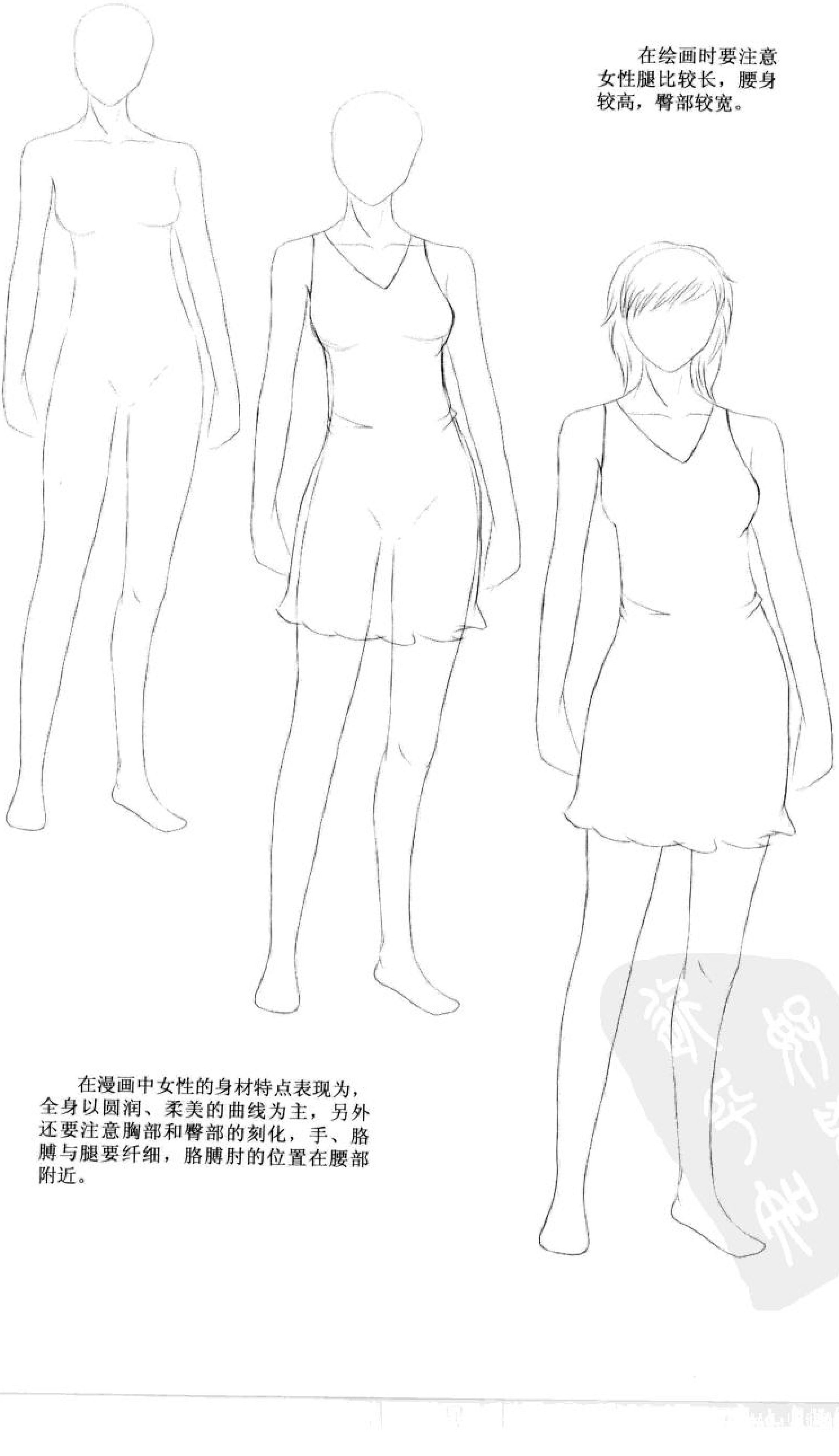


女性的身体特征表现为，肩膀窄，坡度较大，脖子较细，四肢比例略小，腰细，胯宽，胸部丰满。



在漫画中为了表现人体的美感，通常会采用一些比较夸张的画法，例如在人体的某一部位做一些变形的处理。

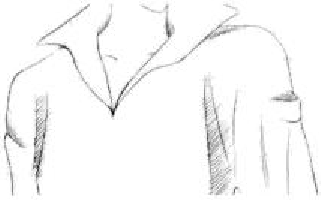
在漫画中男性的身体特征表现为，肩膀又宽又厚，如果画出锁骨，就会显得更加魁梧。在绘画时注意男性关节的起伏感，例如手、胳膊与腿要粗壮些，手腕处要比女性的稍偏下一些。



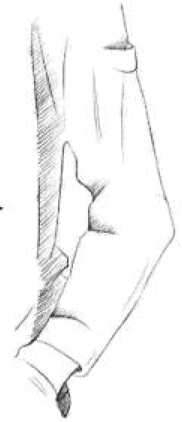
在绘画时要注意女性腿比较长，腰身较高，臀部较宽。

在漫画中女性的身材特点表现为，全身以圆润、柔美的曲线为主，另外还要注意胸部和臀部的刻化，手、胳膊与腿要纤细，胳膊肘的位置在腰部附近。

男性在动漫中的表现



肩宽的特征，在绘画时注意与服饰的搭配。



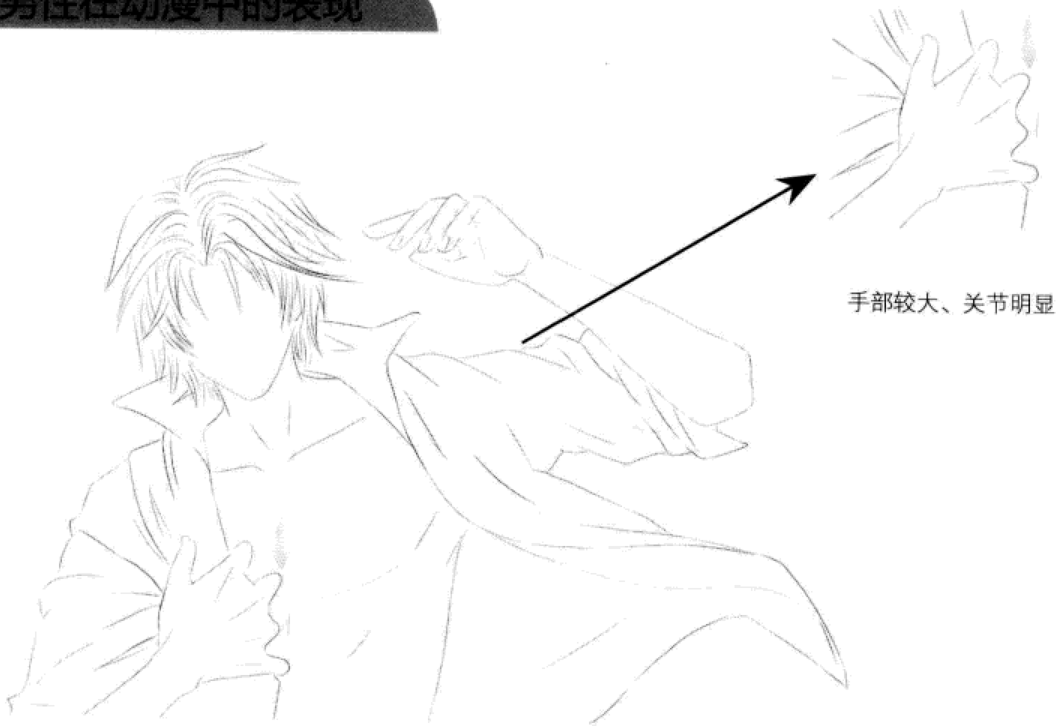
骨骼明显，绘画时注意保持硬朗的线条。

衣服皱褶的走向

下面我们来设计一些动漫人物造型，在绘画时注意突出男女特征。

PDG

男性在动漫中的表现

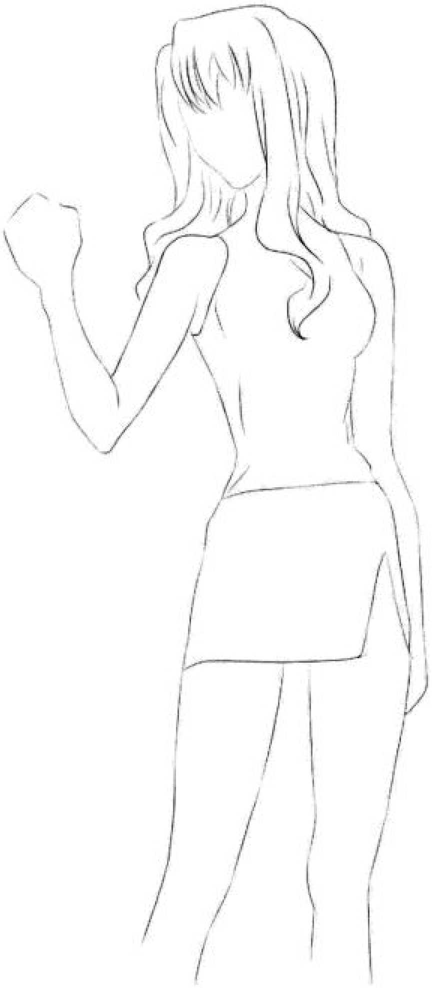


手部较大、关节明显

胳膊较粗，绘画时注意线条的流畅性。

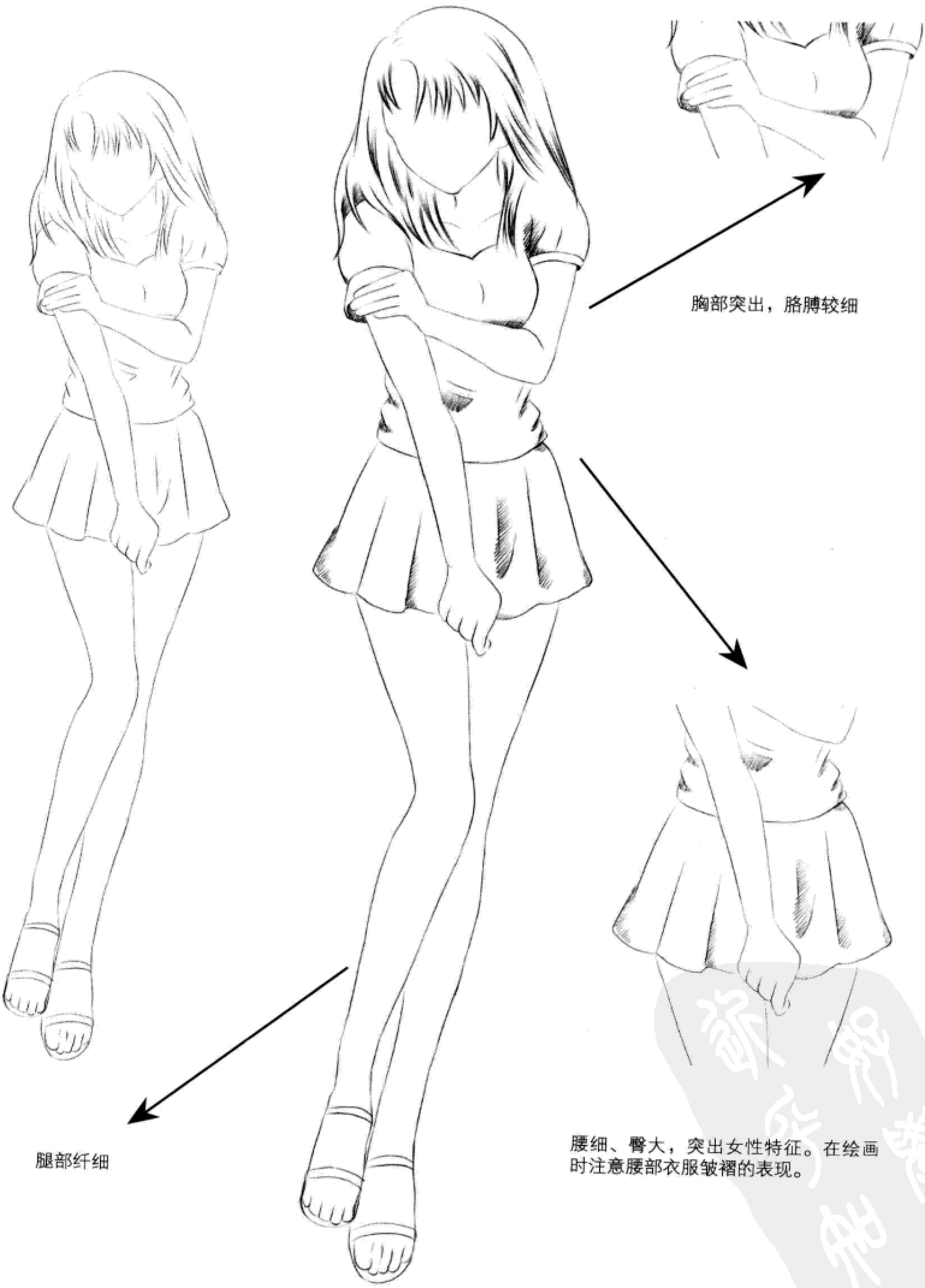
女性在动漫中的表现

胳膊较细，绘画时注意线条的流畅性。



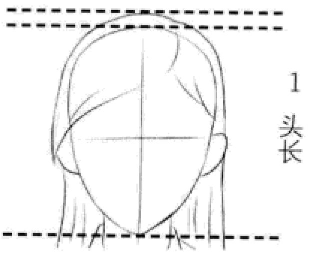
腰细、臀大，女性特征明显。

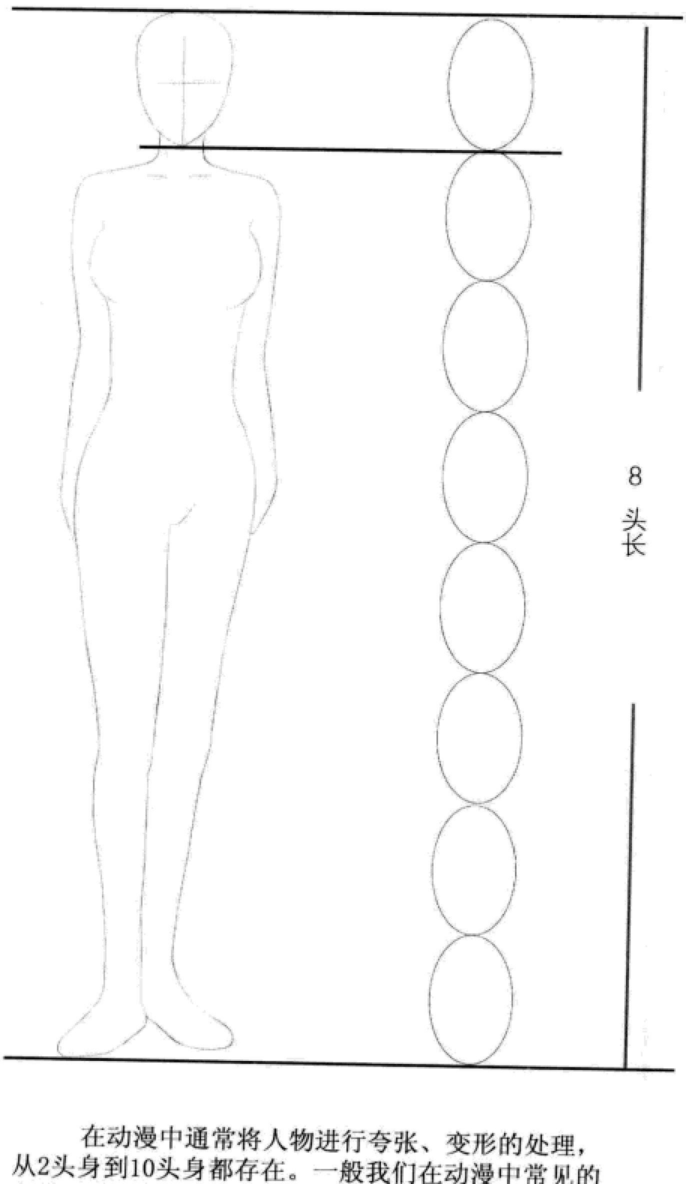
女性在动漫中的表现

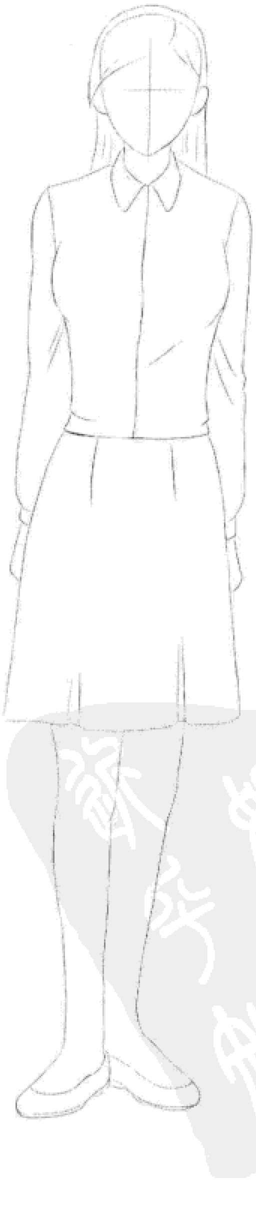


不同的人体比例

在动漫中为了表现人体的美感，通常不会完全按照人体的正常比例绘画。

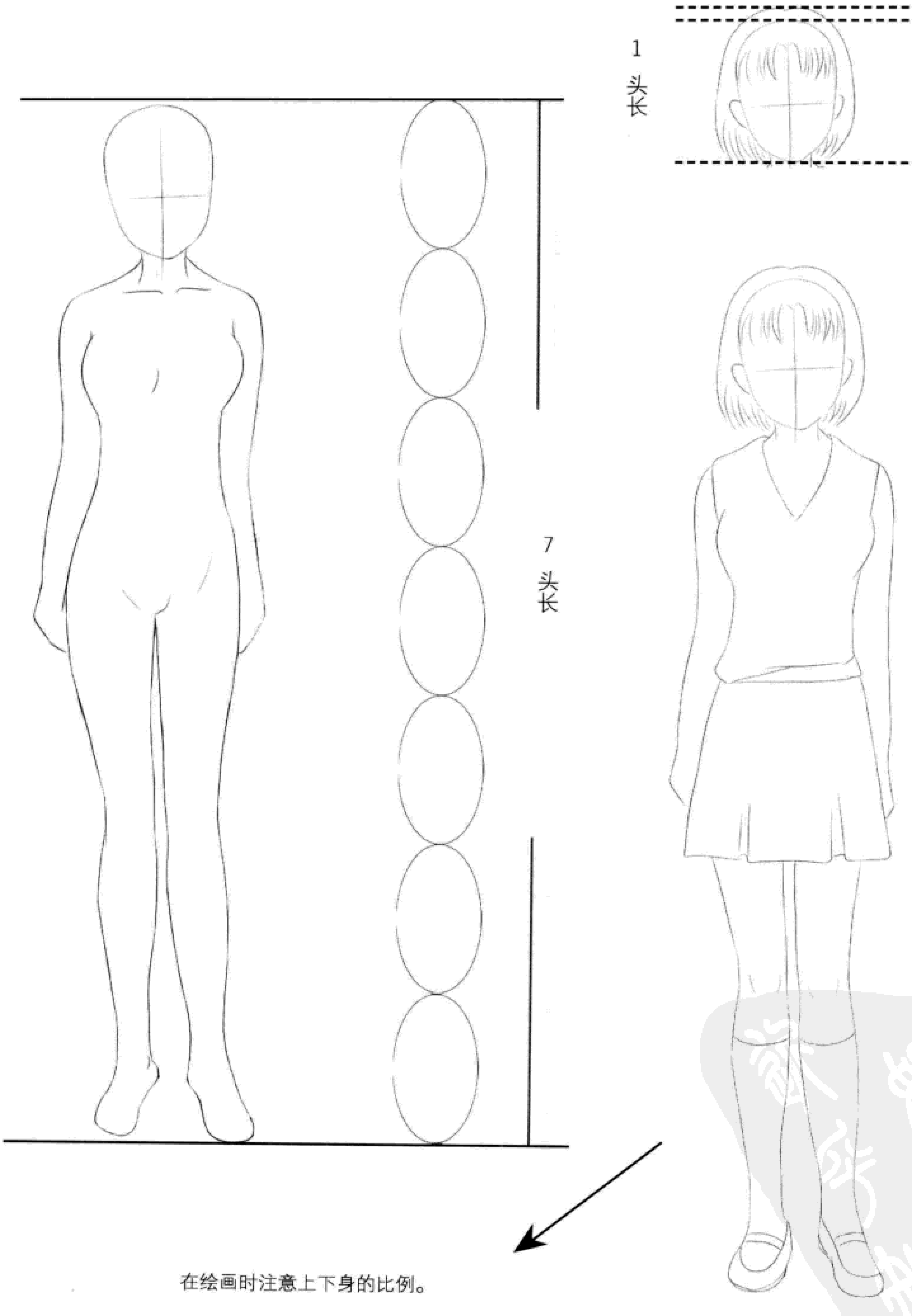






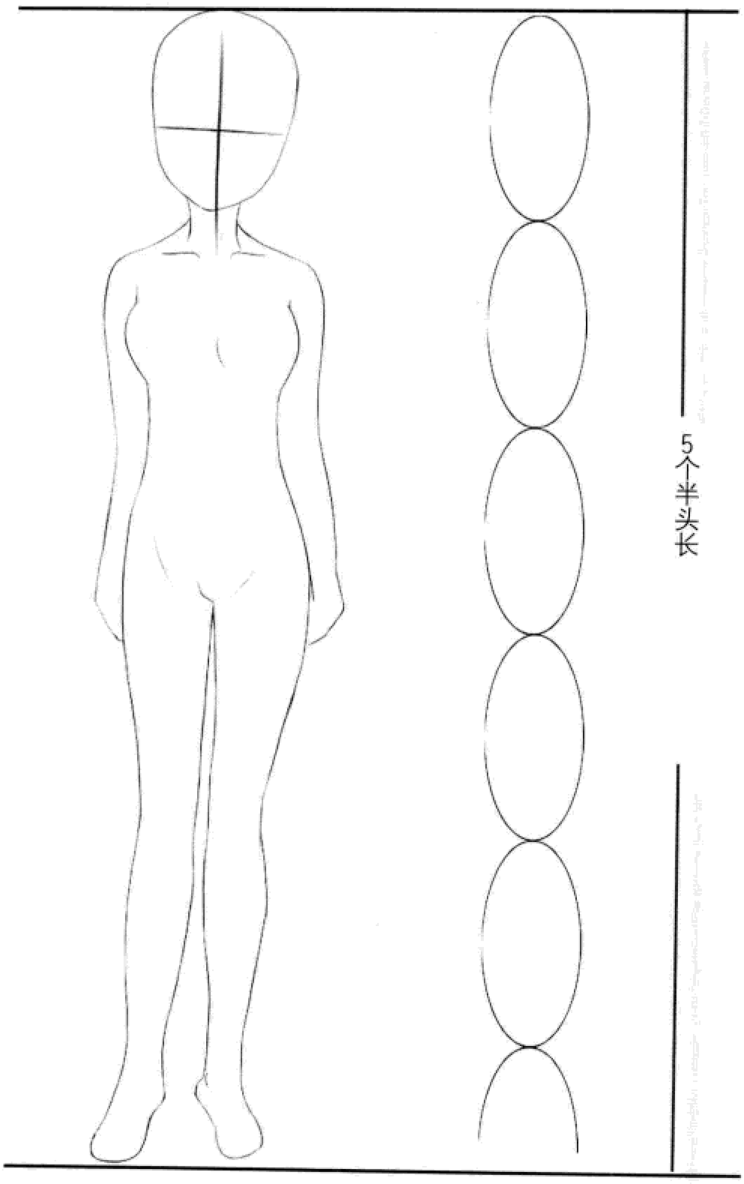
在动漫中通常将人物进行夸张、变形的处理，从2头身到10头身都存在。一般我们在动漫中常见的人物是从8头身到3头身。

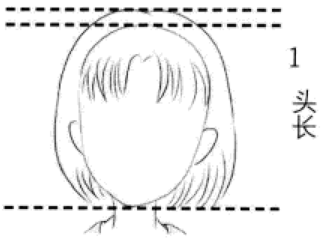
此人物为7头身，7头身在动漫角色中是最常见的，体型标准，容易突出人物特征。



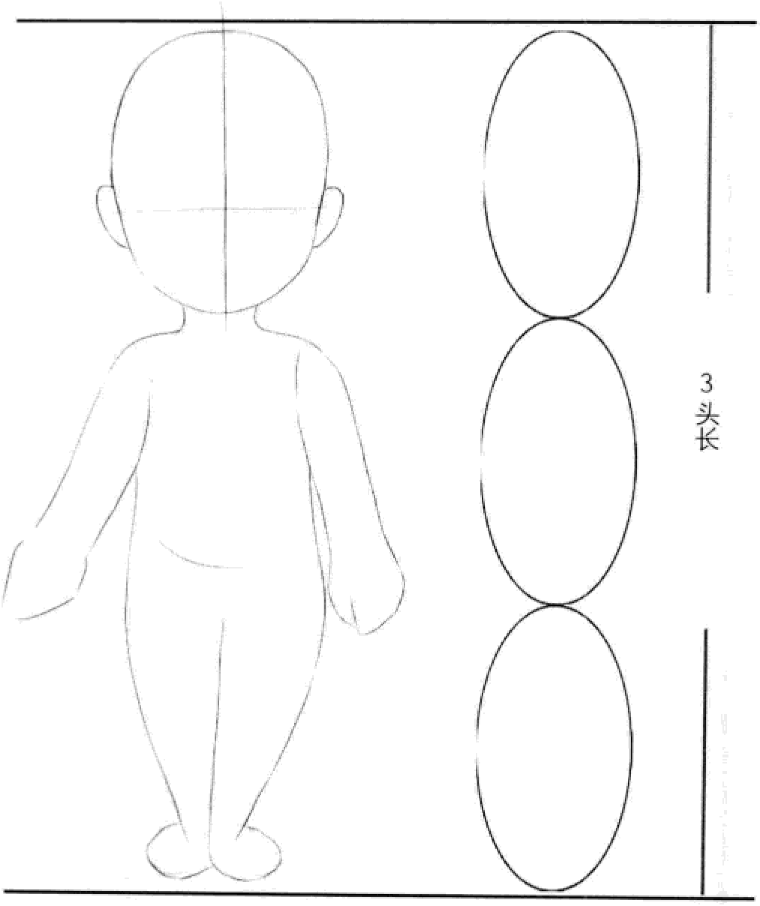
在绘画时注意上下身的比例。

此人物为5个半头身，在动漫人物比例中处于中间位置，身体明显变短，但比例匀称，适用于可爱的人物风格。

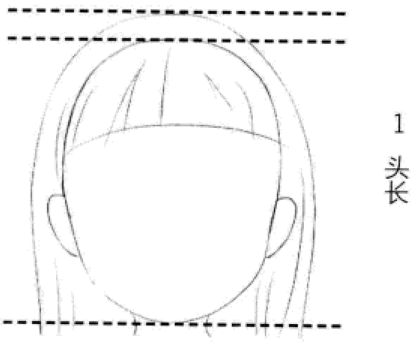


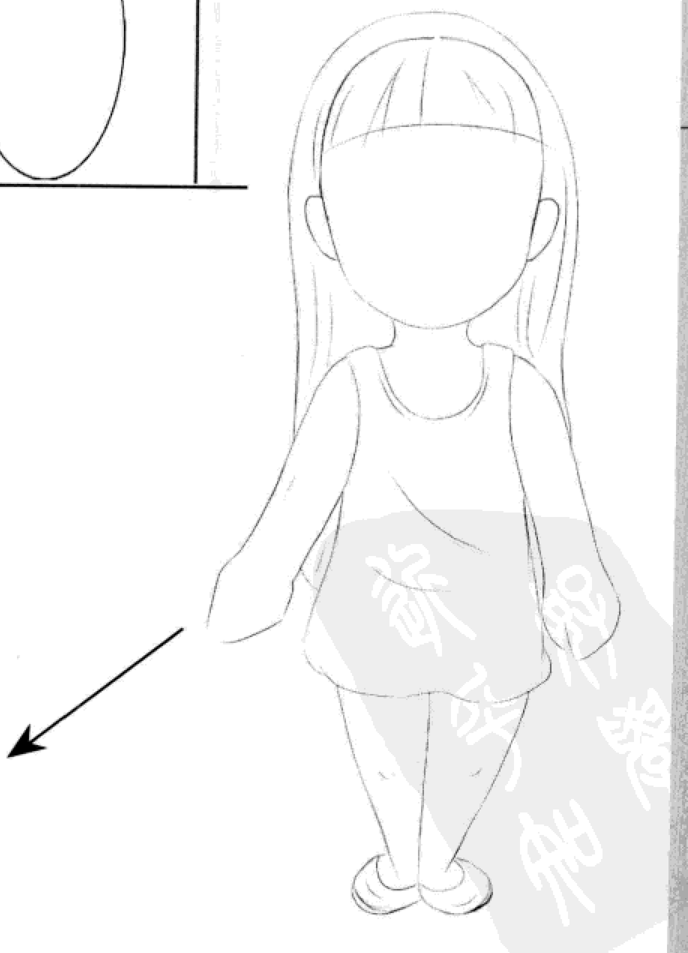


在绘画时注意人物整体效果的把握。



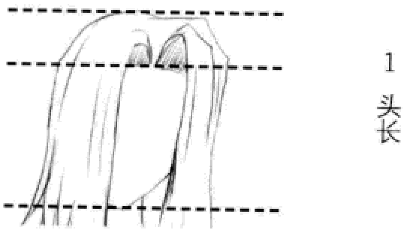
此人物为3头身，3头身在动漫角色中称之为“Q版人物”，身体以短、小、圆为特征。





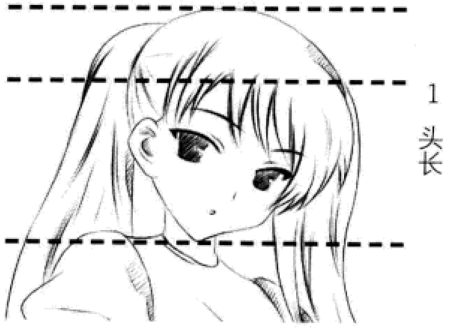
在绘画时注意人物头部与身体的比例，以及肢体的表现方式。

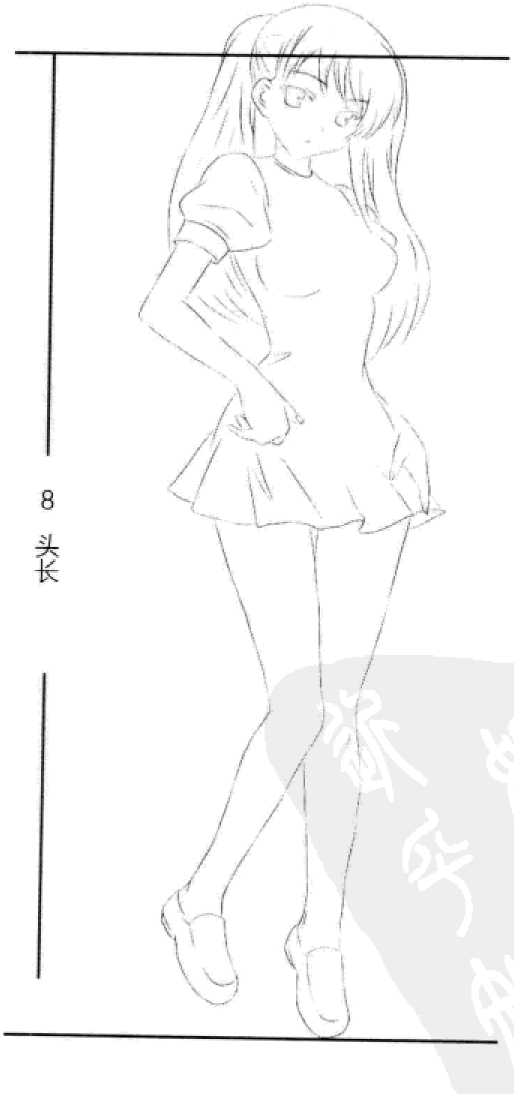
在了解了身体比例的相关内容后，我们根据自己的喜好来绘画不同身高的动漫人物造型。



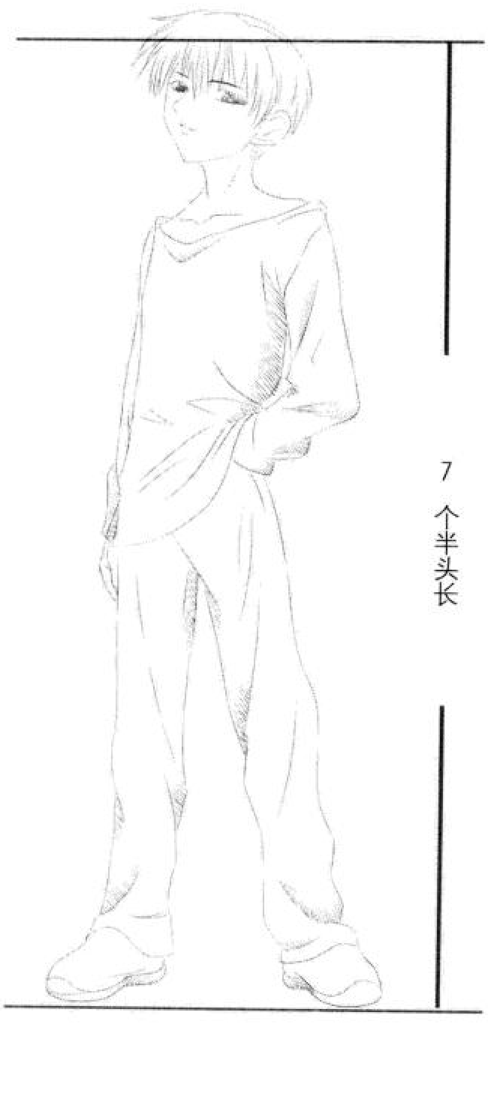
我们来塑造一个9头身的人物造型，在绘画时注意人物头部与身体的整体把握。

我们来塑造一个8头身的青年形象，8头身的形体是高挑的模特体型。在绘画时注意人物上身较短，下身修长。



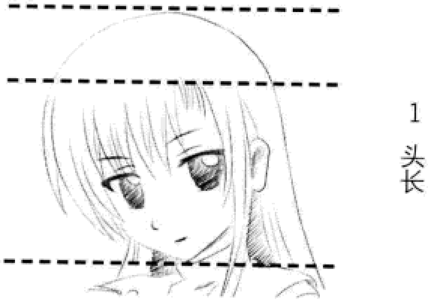


我们来塑造一个7个半头身的人物造型，在绘画时可以发挥自己的想象绘画不同视角的人物造型。

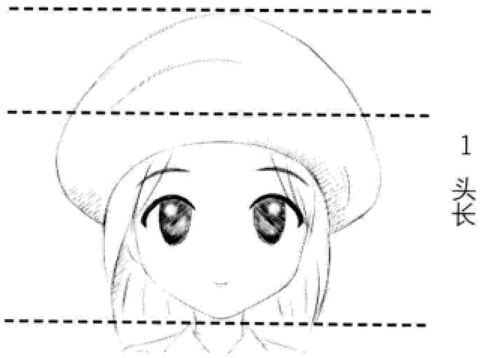


我们来塑造一个5个半头身的青年形象，5头身的人物接近Q版人物，在绘画时注意头身比例。

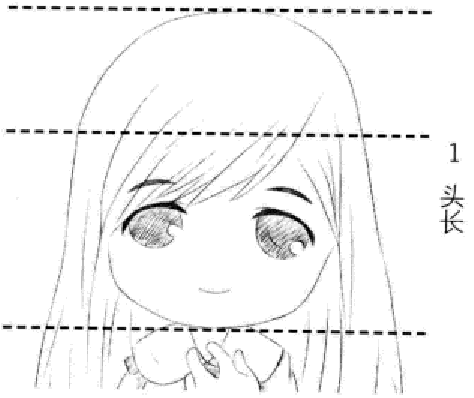
我们来塑造一个6头身的少女形象，6头身的人物特征是上身较短，下身较长，在绘画时要注意这一点。

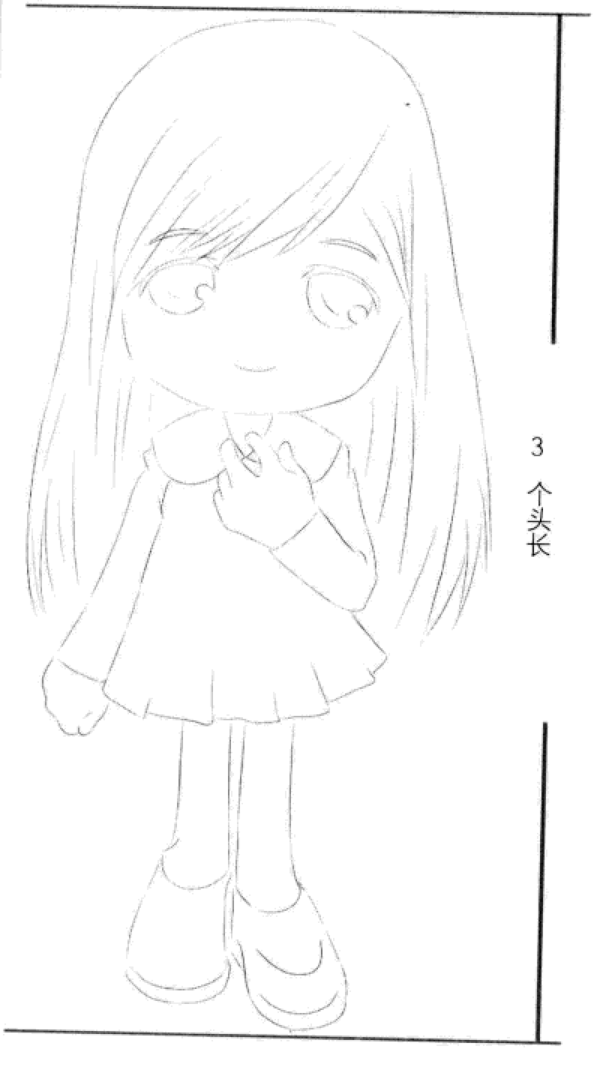


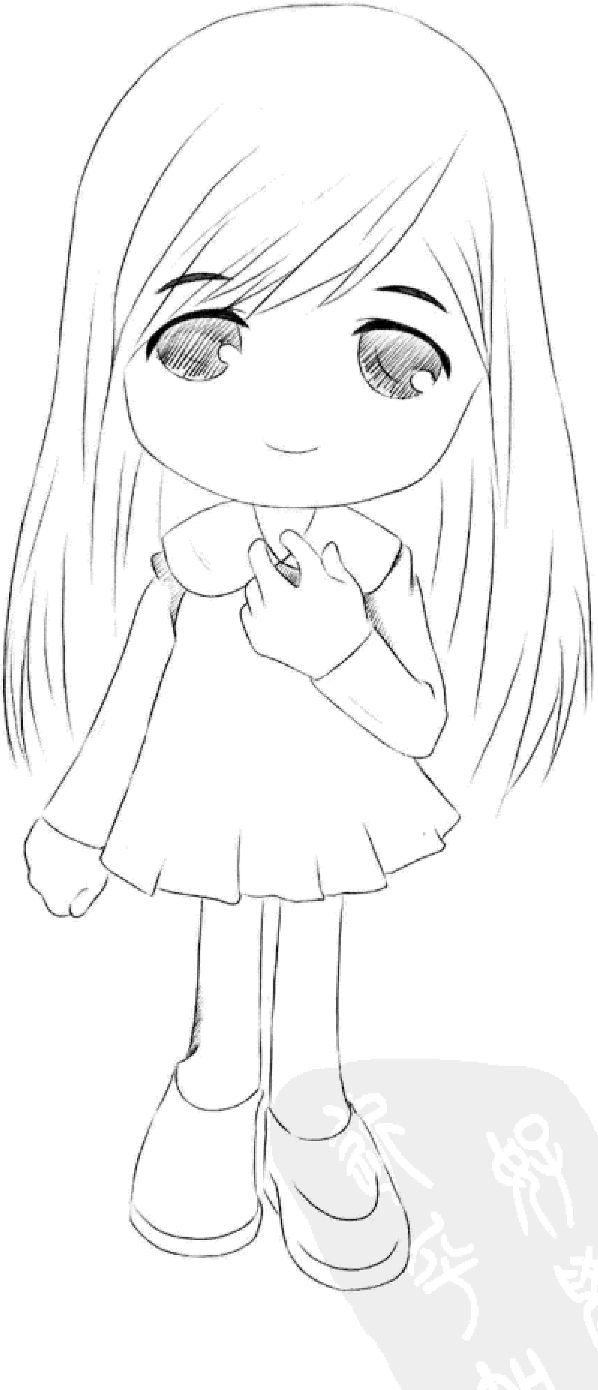
我们来塑造一个4个半头身的人物形象，4头的人物在Q版范围内，在绘画时注意不要受到帽子的影响，准确把握头身比例。



我们来塑造一个3头身的可爱形象，3头的人物在Q版范围内，在绘画时肢体要简画，注意头身比例。

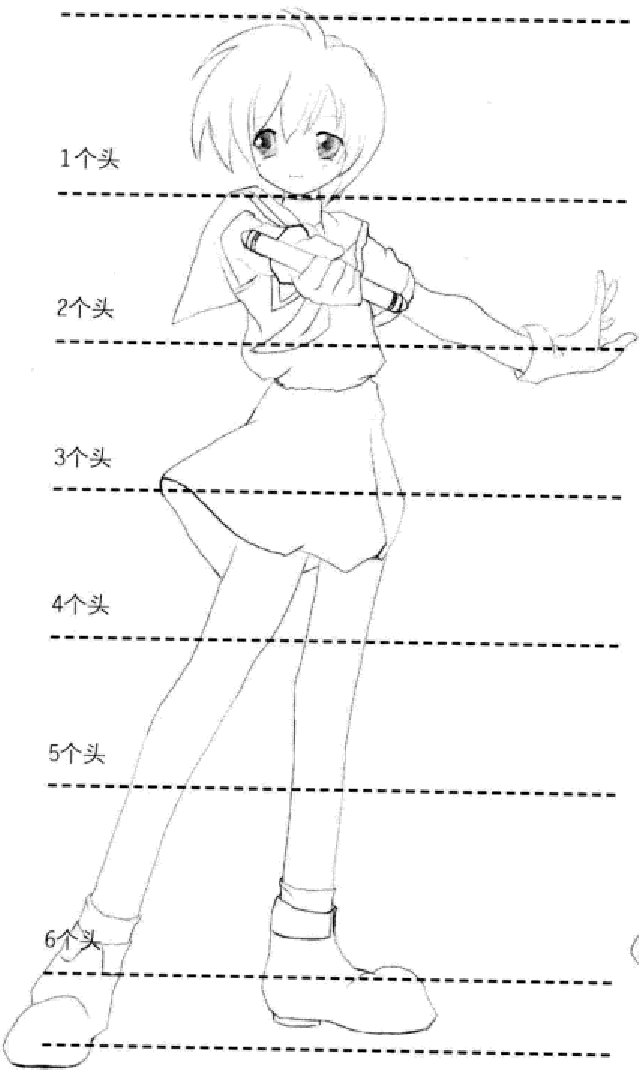






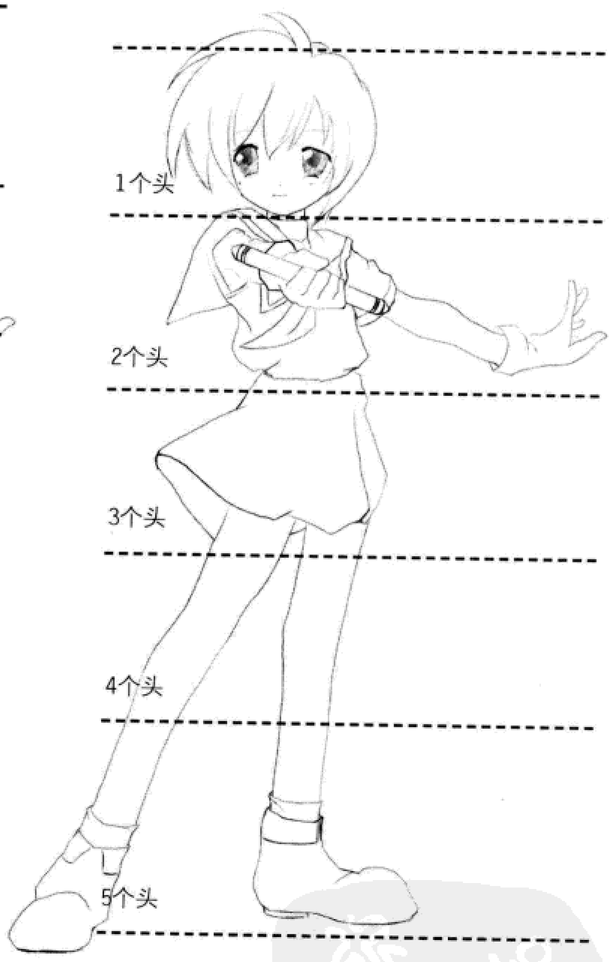
根据不同的剧情需要可以用不同的头身比例来表现人物，头身比例越大的人物在视觉上越高大，身材也越修长，反之头身比越小的人，会给人可爱的感觉。

6个半头身比例的人物



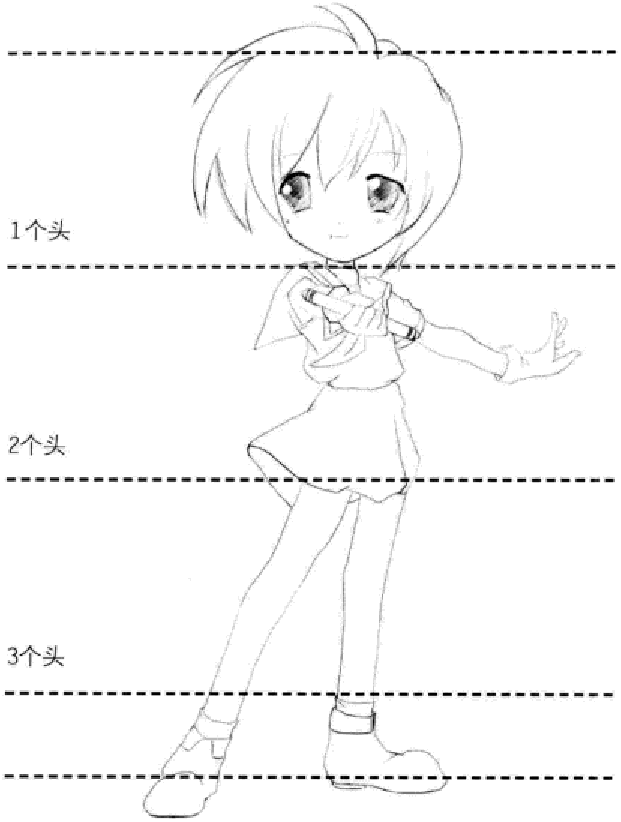
6头身比例的人物，上身明显缩短，腿部很长，也是动漫中常见的比例。

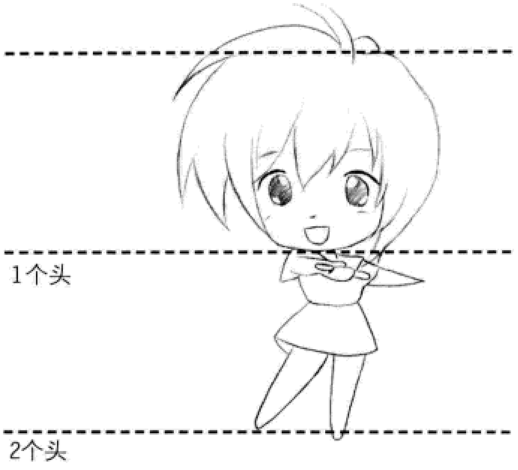
5个头身比例的人物



5头身比例的人物在动漫中不是很常见，这种比例的人物和6头身人物的感觉差不多。

3到4个头之间比例的人物多用于表现可爱的卡通形象，这种比例的人物已经属于Q版了。





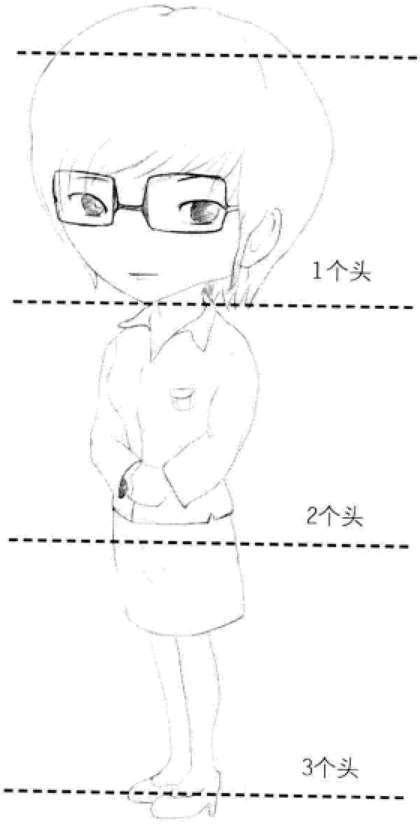
2头身的人物，头部和身体的比例是一样的，这种比例的人物在表现动作时虽然有些简单，但是只要将动作的动势表现出来就可以了，同时表情也会较其他人物的表情夸张，非常的可爱。

图中2头身比例的人物，脸型没有变化，表情也没有变化，虽然是2头身的比例，但却没有Q版人物可爱的感觉。

图中人物的比例是正确的，但是表现Q版人物时，脖子不应该出现，这样给人的感觉很不舒服。

这种Q版人物，将脸部和身体动作的细节部分全都表现出来，是一种写实的风格。

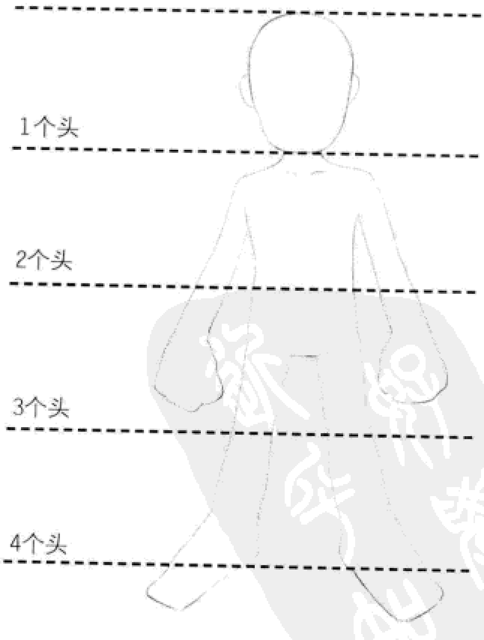
对手部进行一定的夸张，可以凸显出人物的动作。



4头身比例的人物，多用在漫画中，属于漫画型的人物比例，同样可以将手脚的表现进行夸张。

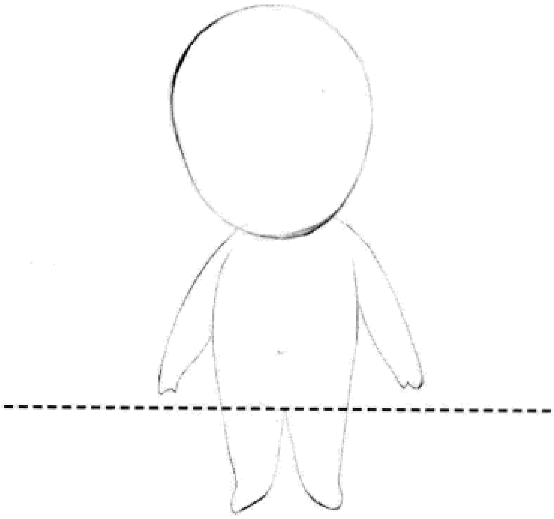
3头身比例的人物

这种3头身比例的人物，同样属于Q版型的人物比例，但在身体动作的表现上，有更多的发挥空间，可以将身体绘制得更加细致。



4头身比例的人物

这种Q版人物的大腿根的位置可以适当地降低，由于头部比较大，所以整体看起来同样也是很协调的。

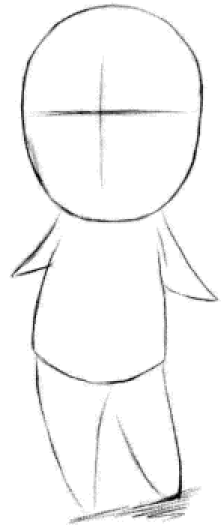


2头身比例的人物

大腿根部的位置比较低

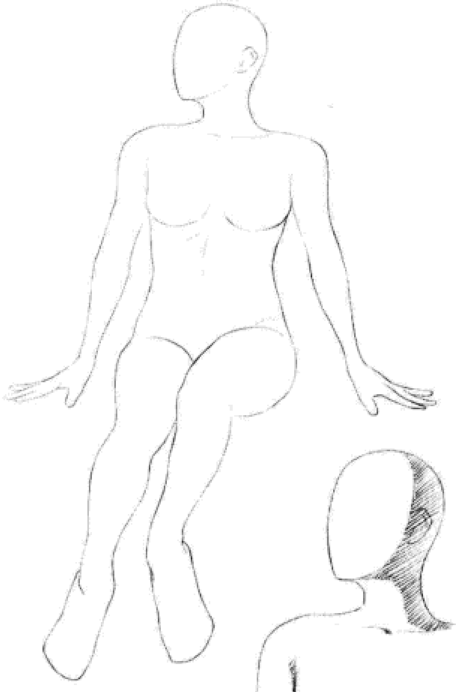
2头身比例的人物属于Q版型比例的人物，这种比例的人物憨态可掬，是最可爱的一种卡通形象。

简化的全身由圆滑的线条构成，身体线条没有多余的起伏。

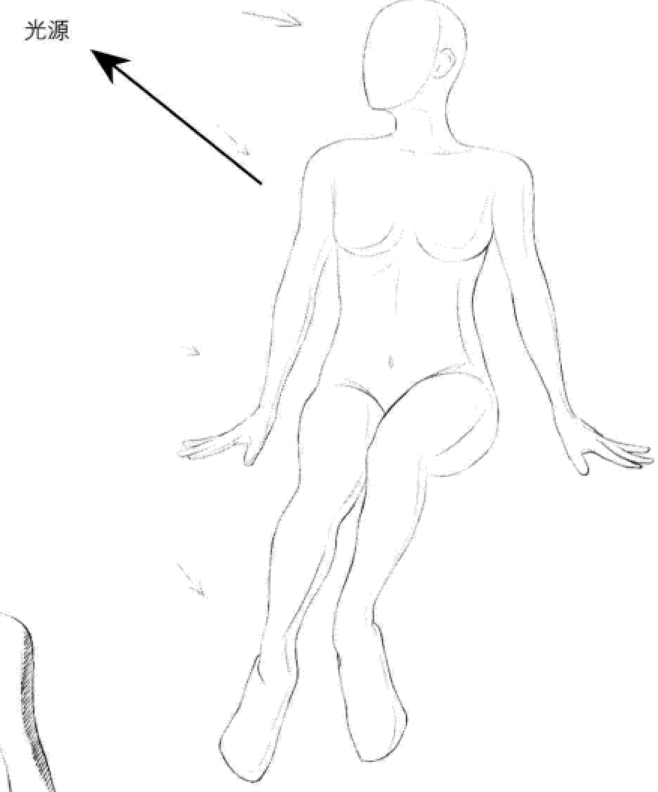


将人物的手脚也进行简化，增加可爱的感觉。

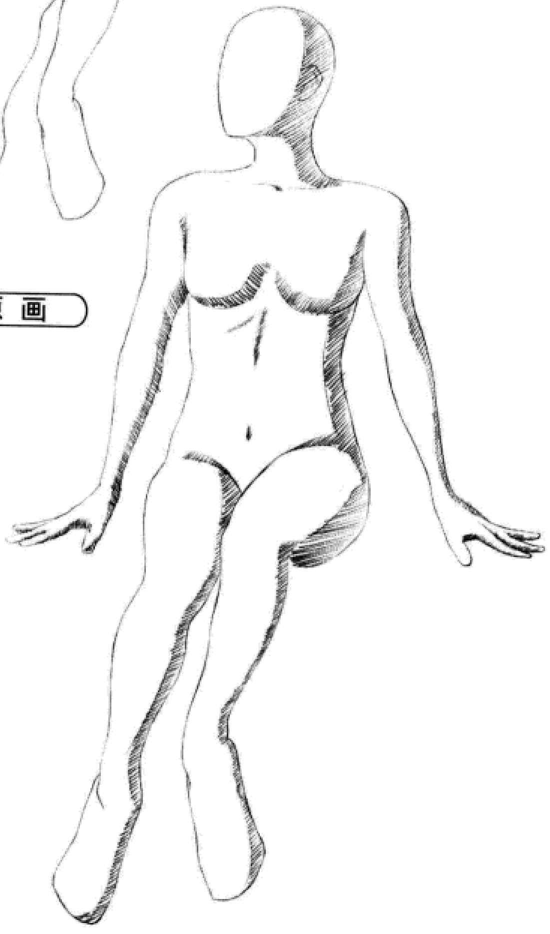
身体的立体效果



原 画



添加明暗交界线



立体效果

❶

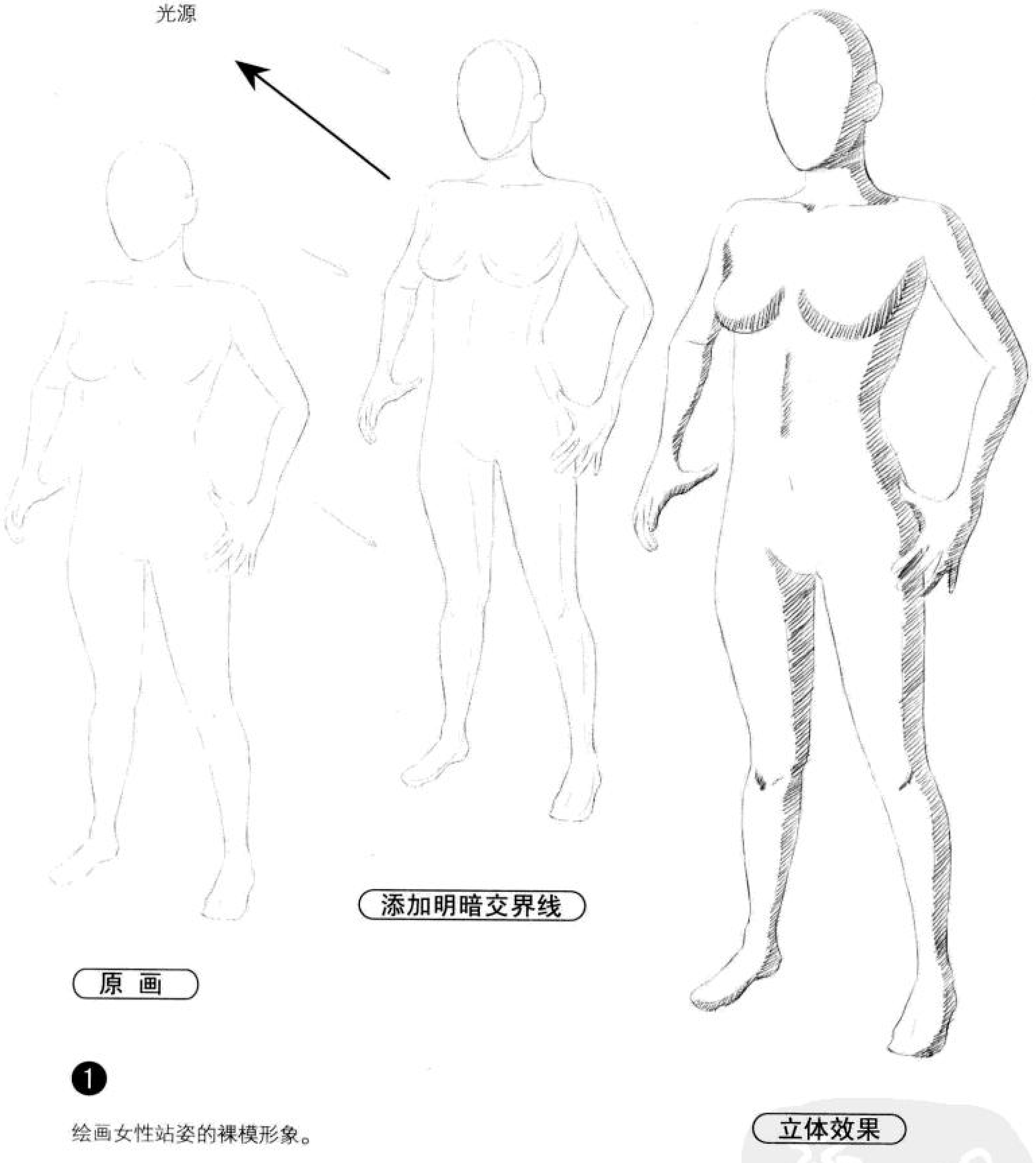
绘画女性坐姿的裸模形象。

❷

添加光源，并画出受光源影响得到的明暗交界线。

❸

通过自己的表现手法得到的立体效果。



❶

绘画女性站姿的裸模形象。

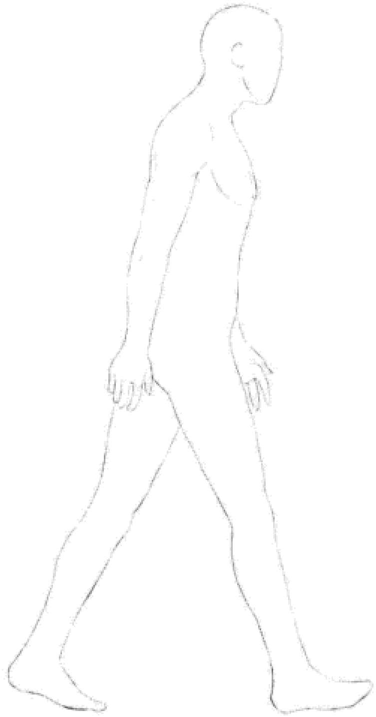
❷

添加光源，并画出受光源影响得到的明暗交界线。

❸

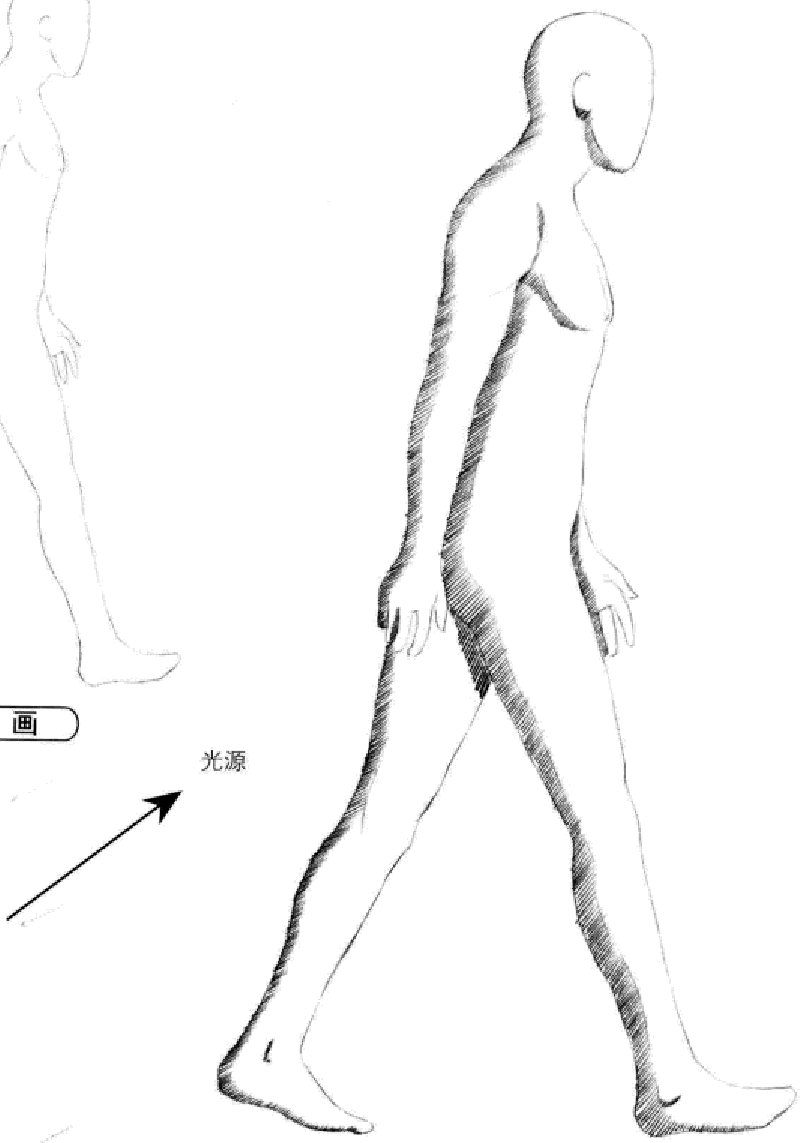
通过不同的表现手法画出立体效果。

PDG



原 画

添加明暗交界线



立体效果

❶

绘画男性走路的裸模形象。

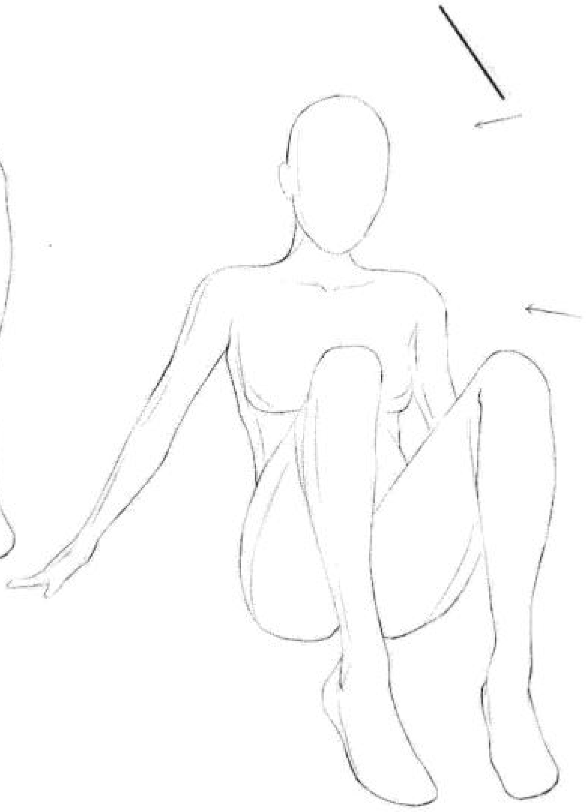
❷

添加光源，并画出受光源影响得到的明暗交界线。

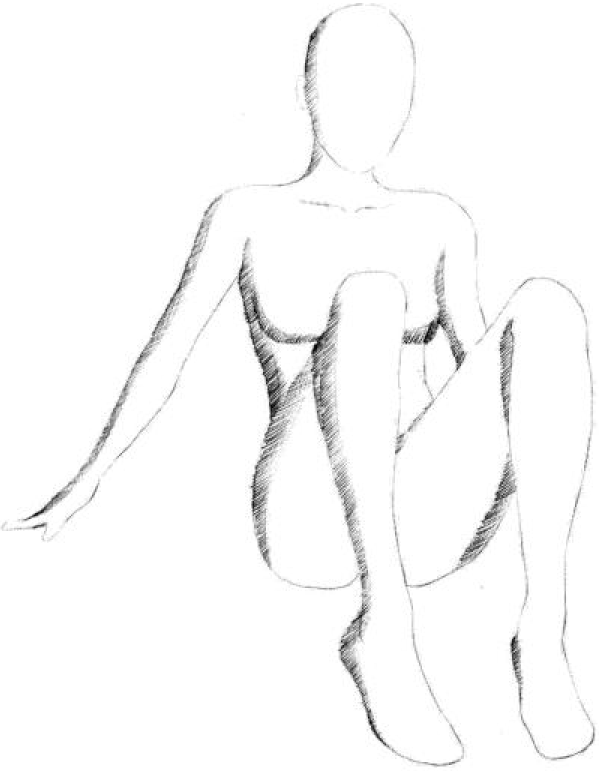
❸

通过自己的表现手法得到的立体效果。

原 画



添加明暗交界线



立体效果

❶

绘画人物特殊姿势的裸模形象。

❷

添加光源，并画出受光源影响得到的明暗交界线。

❸

通过自己的表现手法得到的立体效果。

PDG

应用到动漫中的效果

添加明暗交界线

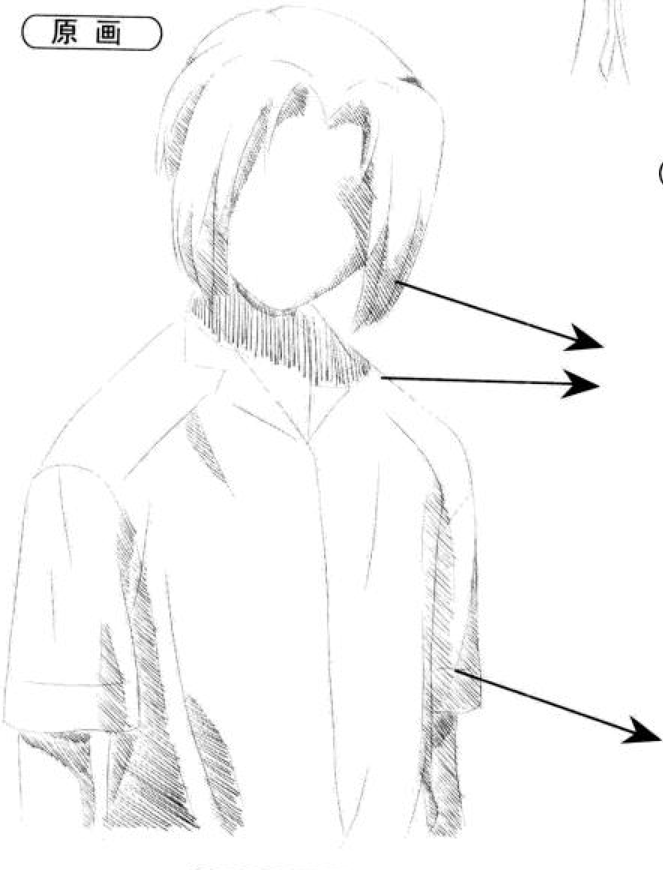
原 画

立体效果

强调人物立体感时，要根据光源来勾画。在绘画时注意头发、衣服及身体局部的表现。

原 画

添加明暗交界线

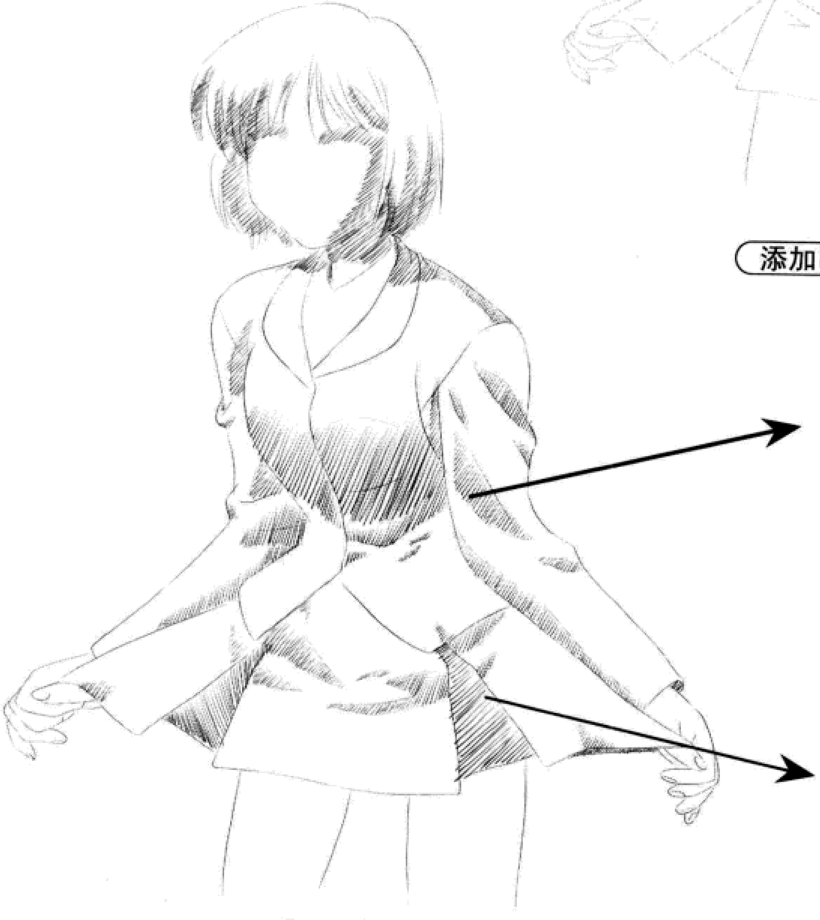


立体效果

原 画

光源

添加明暗交界线



确定阴影后，使用硬朗的直线将其大面积地画下去。

较大衣褶的表现。

立体效果

绘画时注意头部和身体的立体表现。

原画

动漫中的人物造型多变，姿态百出，阴影效果也会随之发生变化。

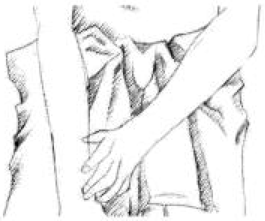
立体效果

在衣服上通过皱褶，也可以明显地反映出光影效果。

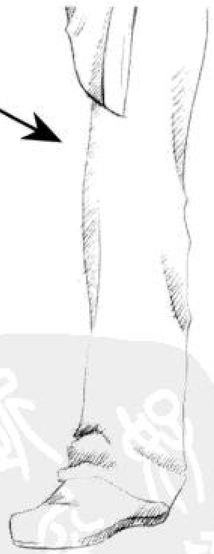
原画

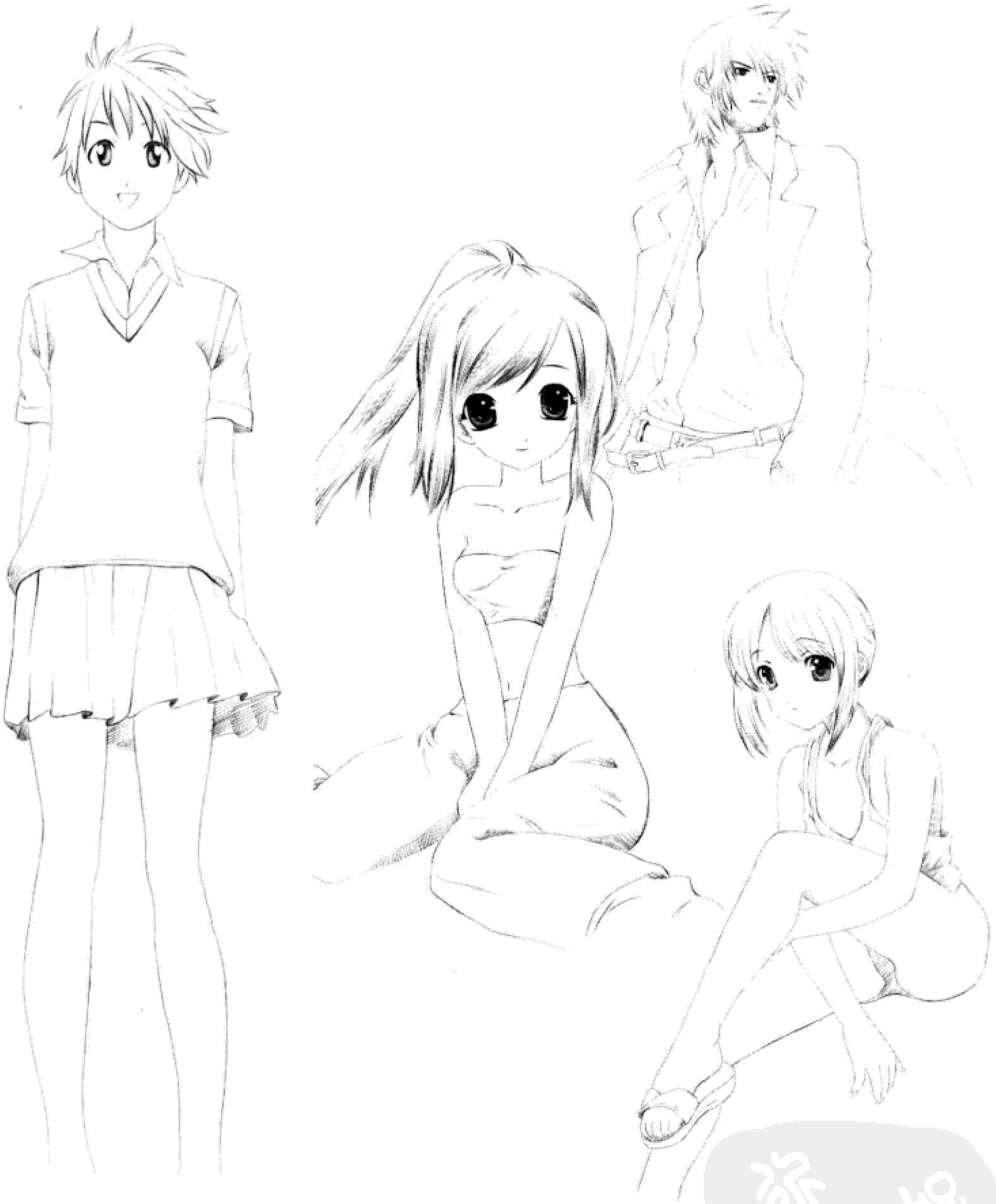
添加明暗交界线

绘画时注意叠加在一起的衣服，添加阴影时的层次感。



裤子上阴影的走向。





第七章 绘制不同类型的人物造型

动漫中有多种类型的人物造型。我们大致将其分为13种，通过不同的人物造型可以使我们对动漫人物有更深刻的了解。

安静型

安静型的人物特征是，目光温和，喜欢处于安静状态中。在绘画时注意人物的形象要以简单为主。

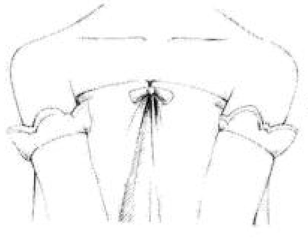
目光温和，嘴巴要画得小一些，这样更能够突出人物特征。

人物动作轻盈，服饰以简单大方为主。

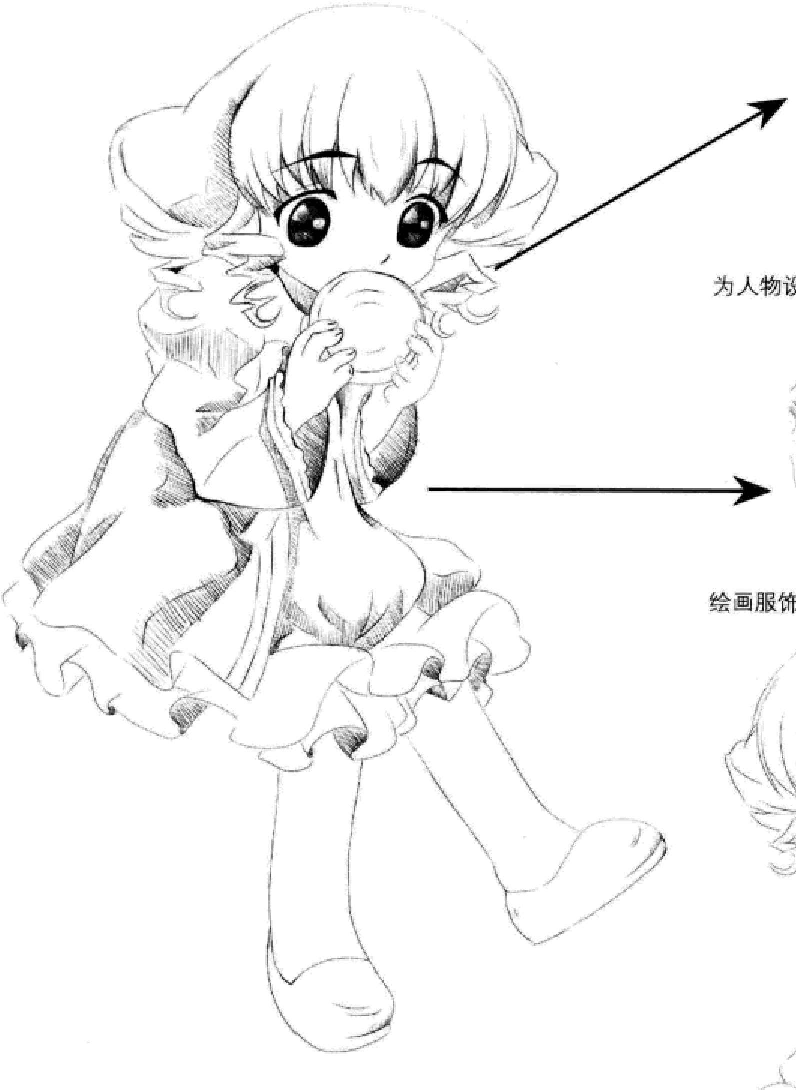
安静的表情

细长的眼睛和柔顺的长发也是安静型的一大特征。

刘海比较长，
遮住前额。



可爱型



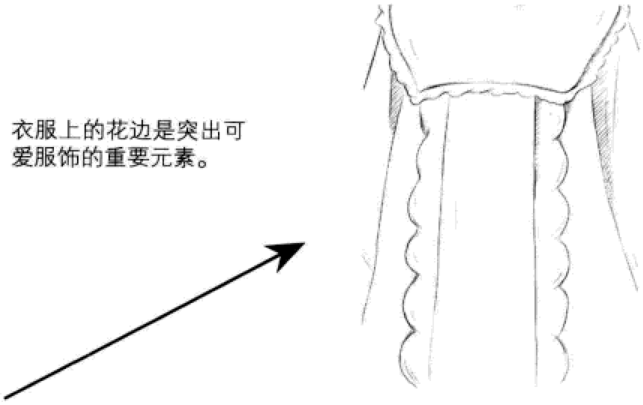
为人物设计可爱的发型，突出人物特征。

绘画服饰时，多添加一些可爱的元素。

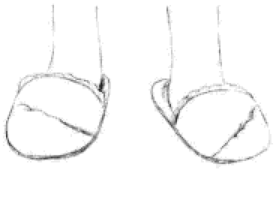
可爱型最突出的人物特征是有一双大大的眼睛，鼻子和嘴巴都比较小。脸型以圆形居多，身体娇小，透着可爱的气息。

绘画时注意五官的搭配，以及眼神的刻画。

可爱型人物的动作一般都具有积极性。依偎在一起更能够体现他们活泼可爱的一面。



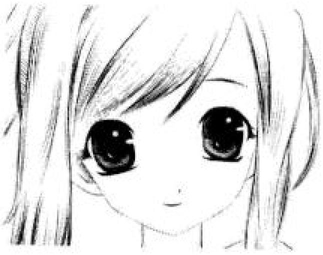
衣服上的花边是突出可爱服饰的重要元素。



搭配圆头的花边拖鞋，突出俏皮、可爱的人物特征。

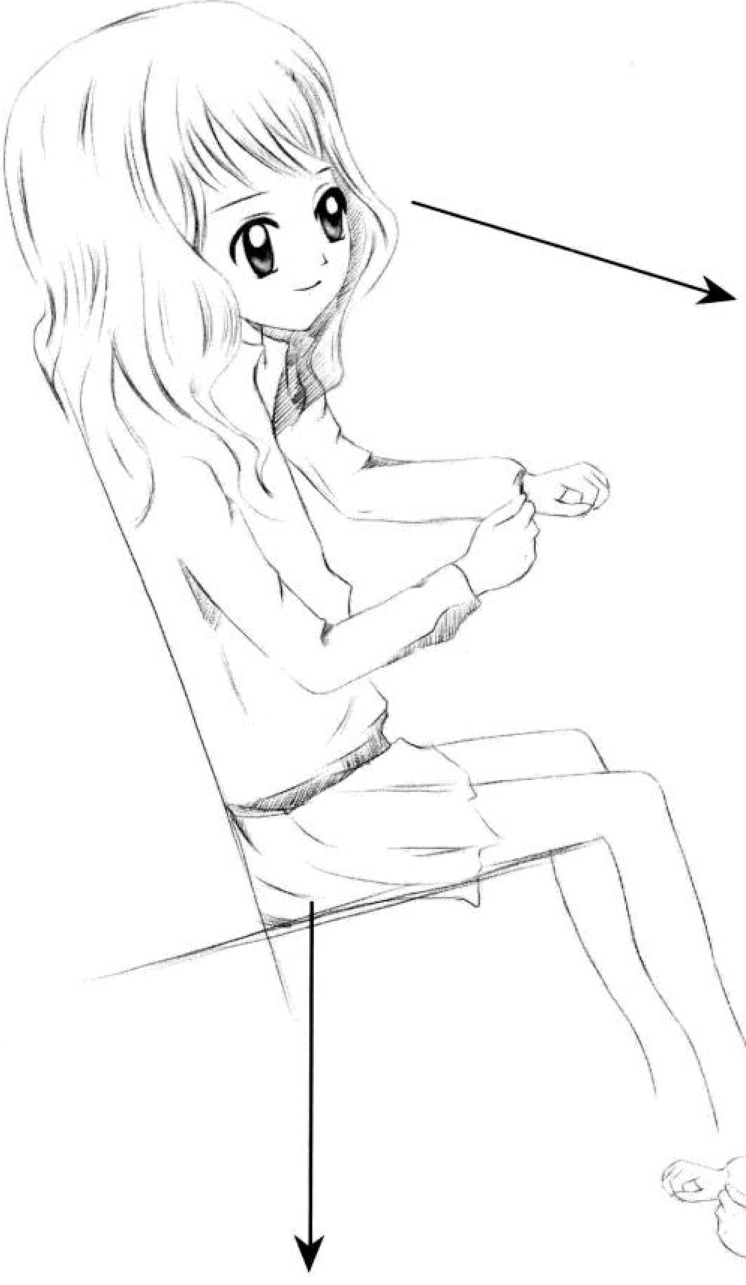
乖巧型

乖巧型的人物具有天真无邪、纯真、健康的特征。



五官上要突出对眼睛的刻画。

双手放在腿间，给人很乖很听话的感觉。



大眼睛和长长的卷发更能突出人物特征。

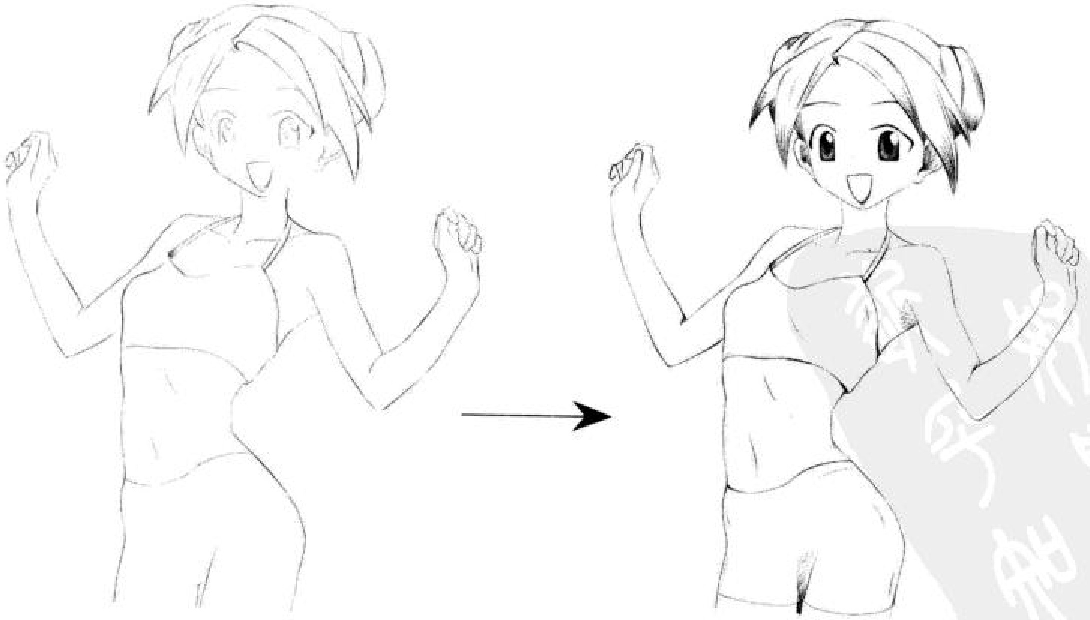
由于乖巧型人物借助于可爱型与安静型人物之间，在绘画时可以参考这两种类型的人物特征。

调皮型

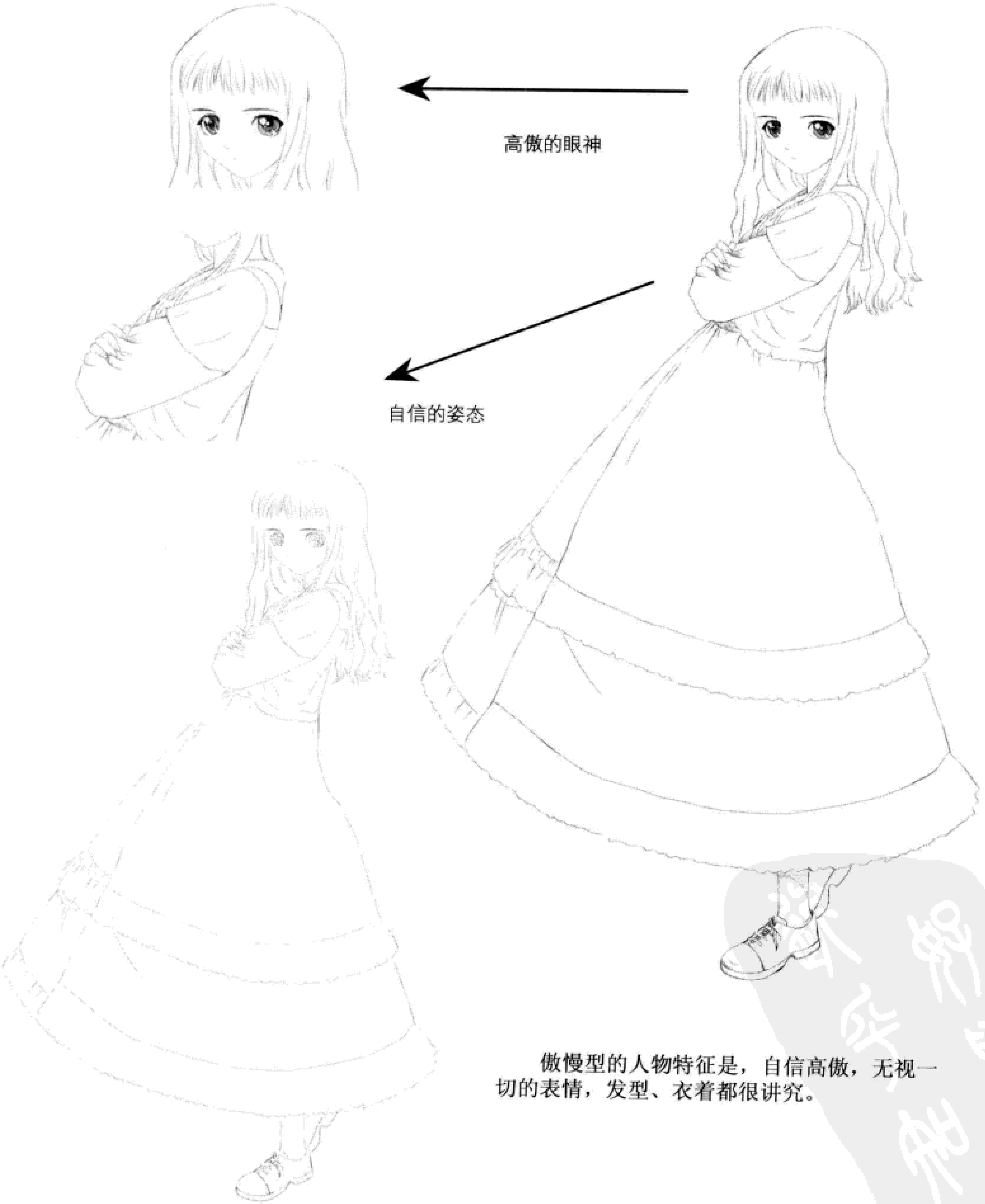
调皮型的人物特征是，面部表情丰富，动作夸张，十足的演技派是区别于其他类型最明显的特征。

抬高的腿部使人物特征更加明显，绘画腿部时注意线条的流畅性。

绘画时，注意面部表情与肢体的搭配。

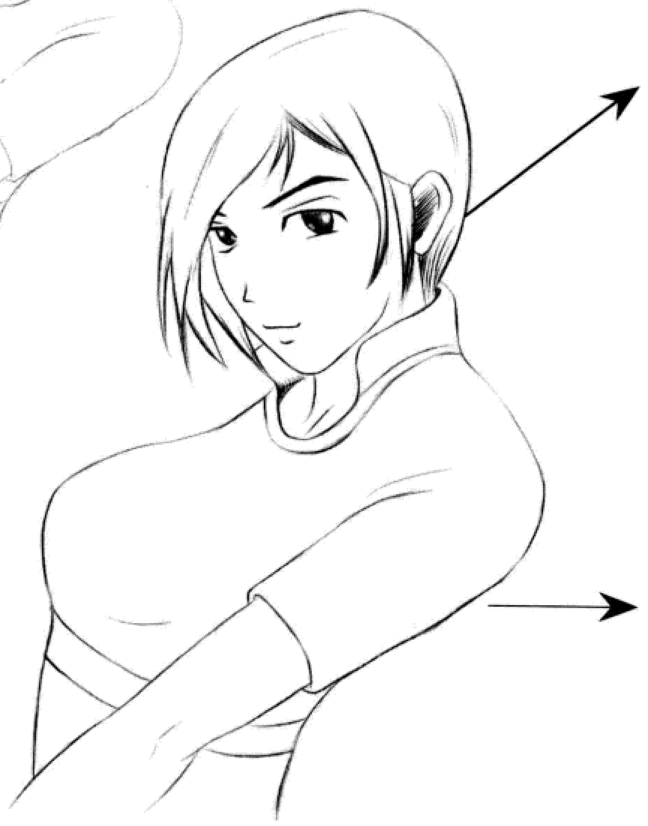


傲慢型



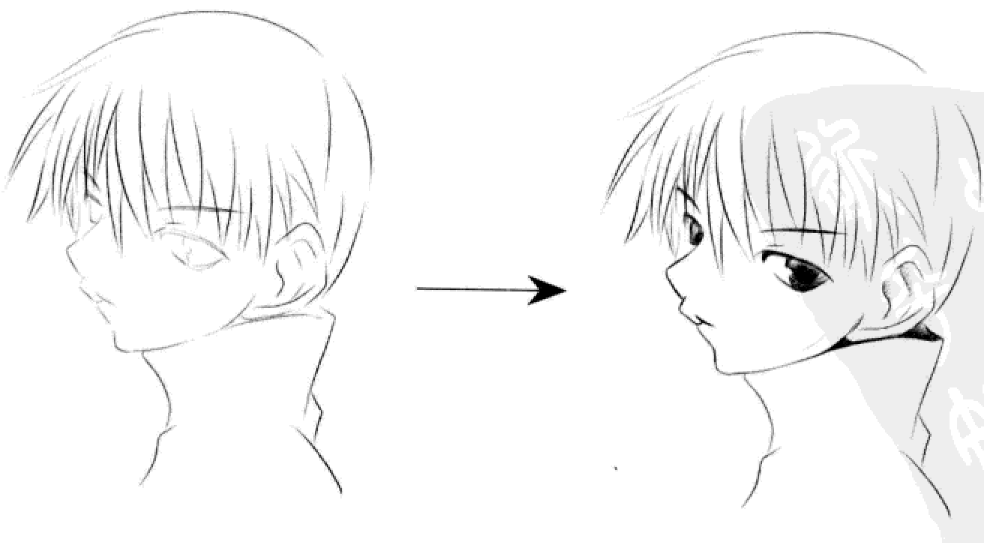
傲慢型的人物特征是，自信高傲，无视一切的表情，发型、衣着都很讲究。

上扬的眉毛、专注的眼神，给人不愿亲近的感觉。



优美的姿态

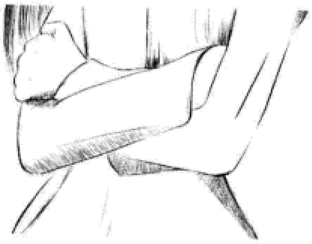
绘画时，注意五官与发型的搭配。



严肃型

严肃型的人物特征是，给人感觉总是一本正经，很难亲近。

在对头部进行绘画时，注意五官和发型的搭配。



在绘画人物整体形象时，注意要配合严肃型人物的特征，如挽起的双臂。

眉毛上扬，外眼角略高，俗称吊角眼，这样的眼睛显得很厉害。

叉腰的姿态使人物特征更加明显，注意关节处的细节处理。

严肃型的人物服饰以规范、保守为主，套装是主要的服饰。

搞怪型

搞怪型的人物特征是精力充沛，表情及行为举止都较夸张。在绘画时注意表情、发型和肢体间的把握。

绘画时注意五官和发型的搭配。

在设计搞怪型人物时，肢体动作很重要，是突出人物特征的一大要素。

PDG

不经意的动作和诡异的表情，
使人物特征更加突出。

在绘画服饰时，注意腰
间的皱褶和裙子的层次
感。

运动型

运动型的人物特征是动感很强，在绘画时可以通过静态表现，也可以通过动态来表现人物特征。
向后飘起的发型和抬高的腿部，突出了人物特征。

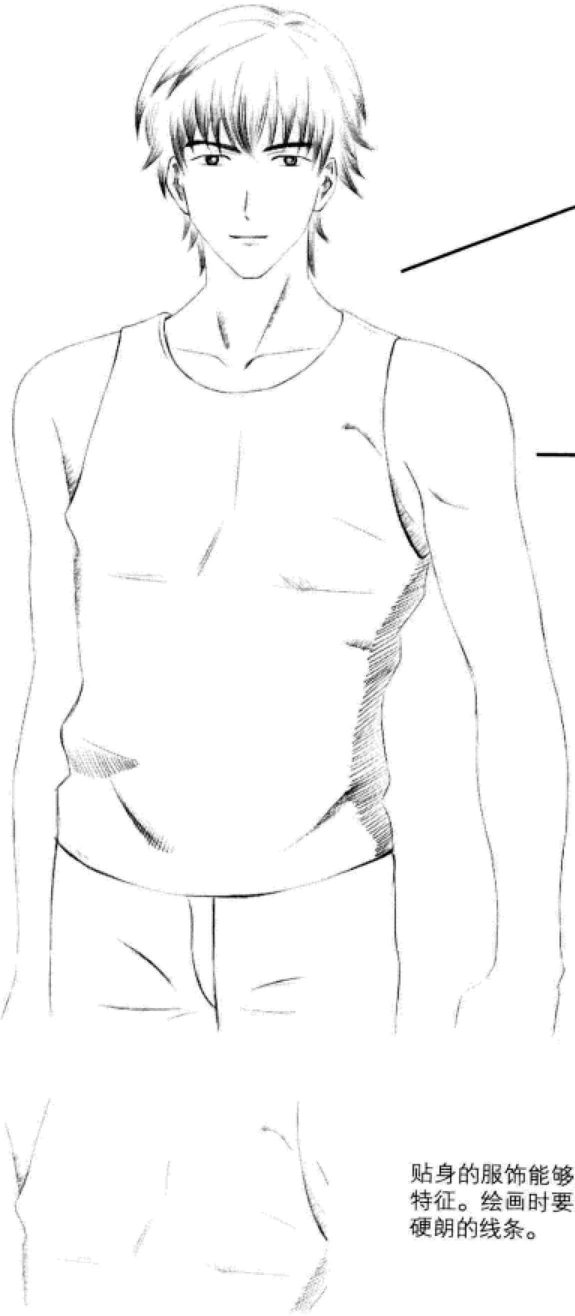
在绘画衣服时要有柔软舒适的感觉。

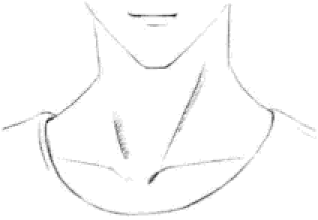
注意身体在扭转时，衣服上所形成皱褶的处理。

人物整体的动作状态，突出了运动感的特征。

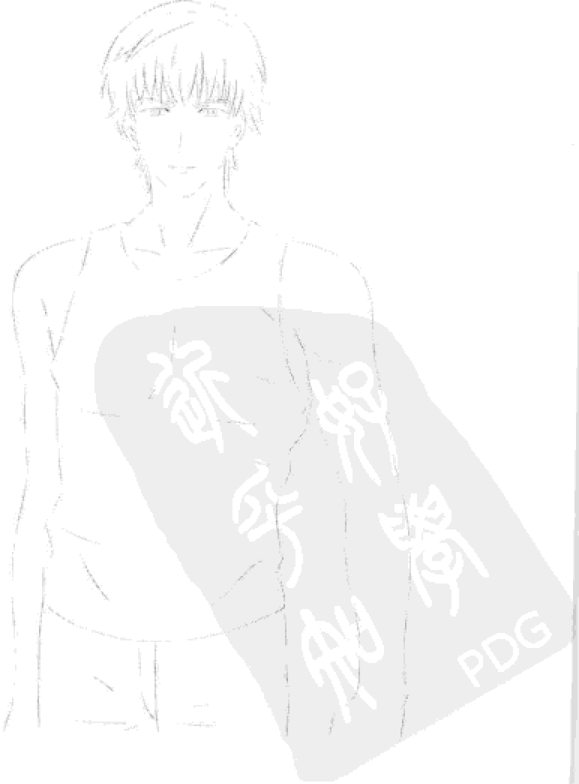
强健肌肉型

强健肌肉型的人物特征是身材挺拔、体格强壮健康、有肌肉感，在绘画时注意身体细微处的表现。





身体局部的表现。



贴身的服饰能够突出身体特征。绘画时要注意使用硬朗的线条。

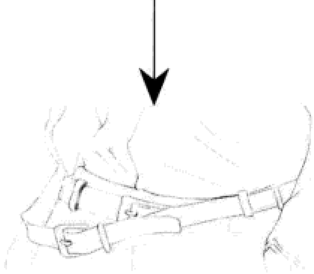
胸部和胳膊的肌肉感很强，绘画时注意细节的把握。

人物的动作及描绘形态的线条，对肌肉的表现会起到重要的作用，在绘画时要注意这一点。

帅气型

帅气型的人物特征是相貌俊美、举止洒脱，在绘画时注意人物表情、发型及服饰的搭配。

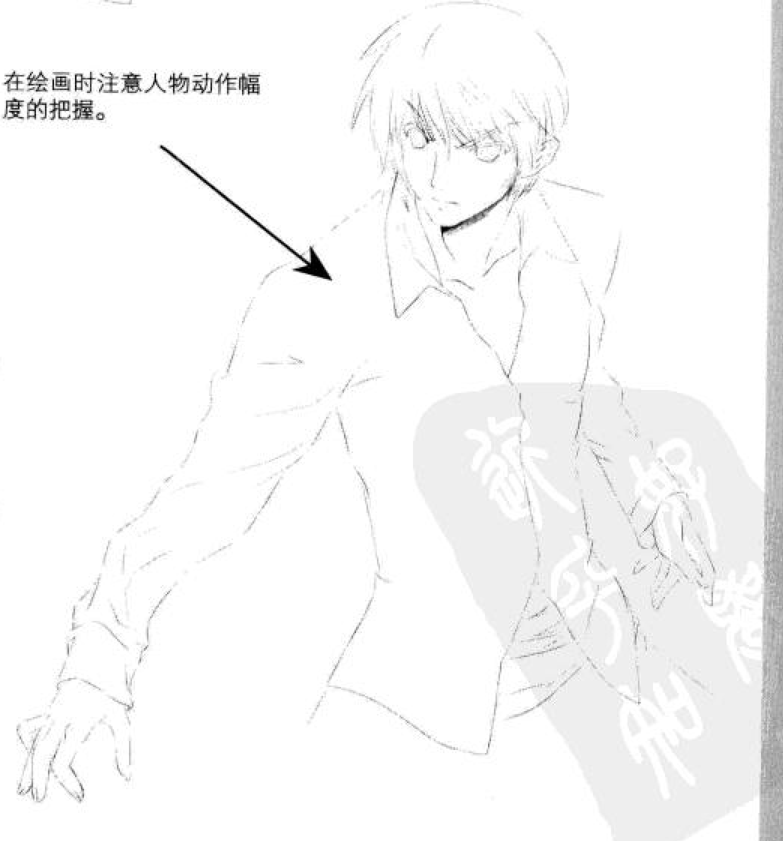
设计发型时，注意要和脸型搭配。

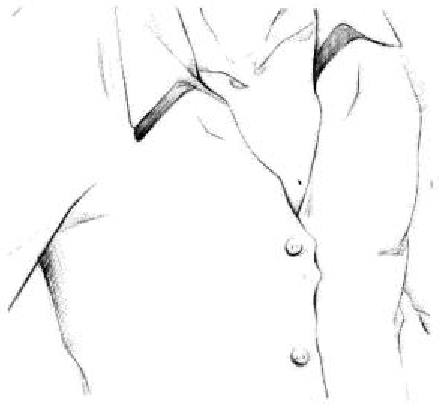


为了突出人物特征，可以在腰间添加一些装饰物，绘画时注意腰带与衣服衔接处的表现。

绘画头部时，注意视角的把握。

在绘画时注意人物动作幅度的把握。

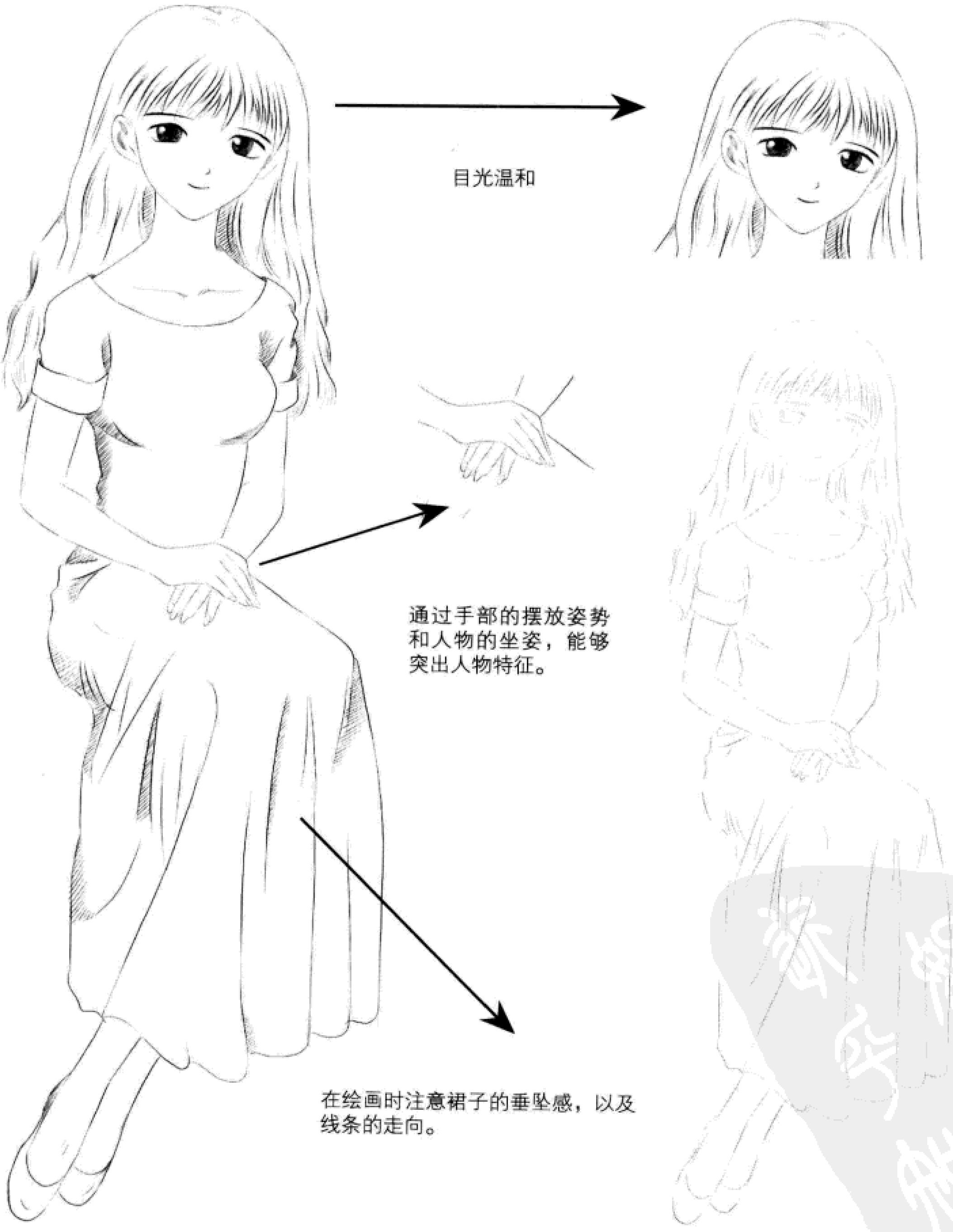


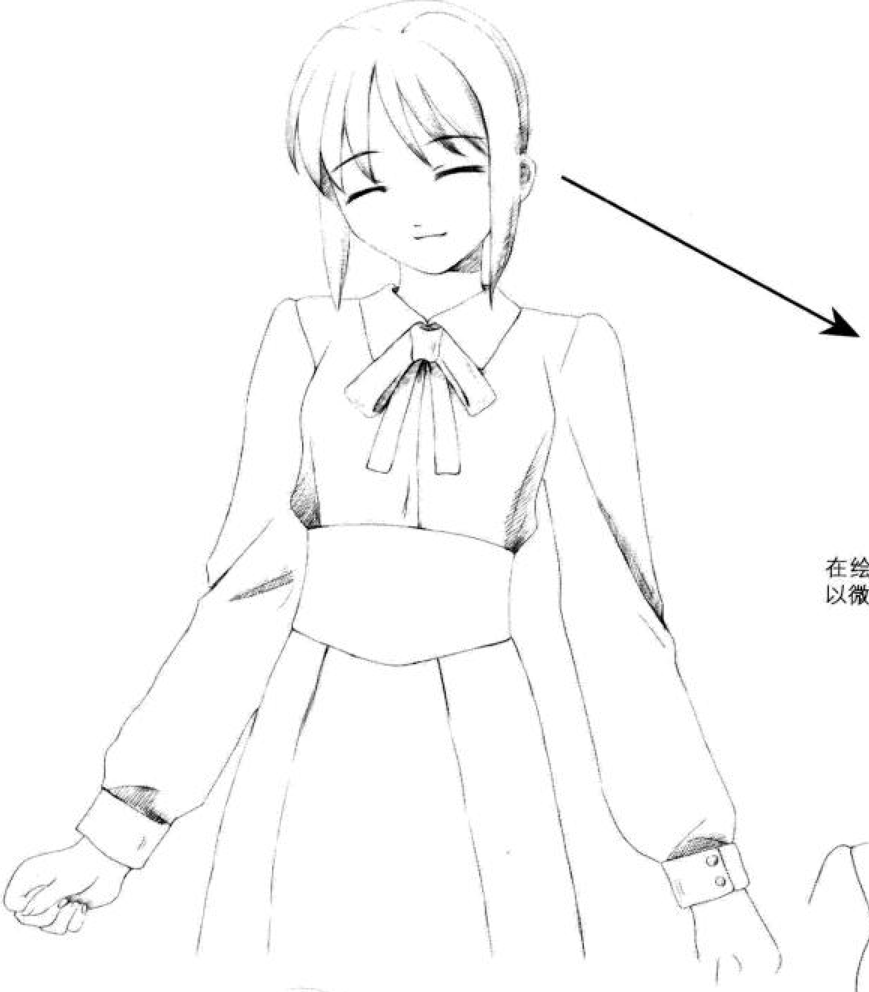


大领口的衣服能够突出人物气质。

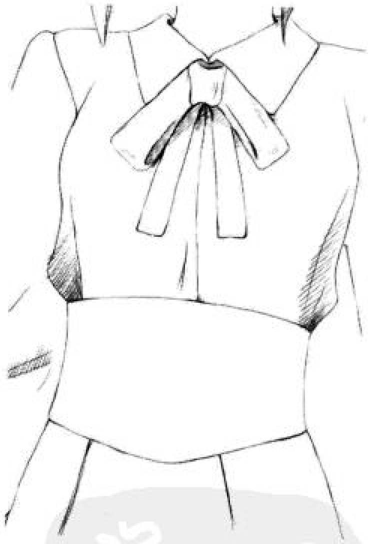
温柔型

温柔型的人物特征是举止端庄，面部表情感觉很亲切。





在绘画温柔型人物时，嘴巴多以微笑状态出现。



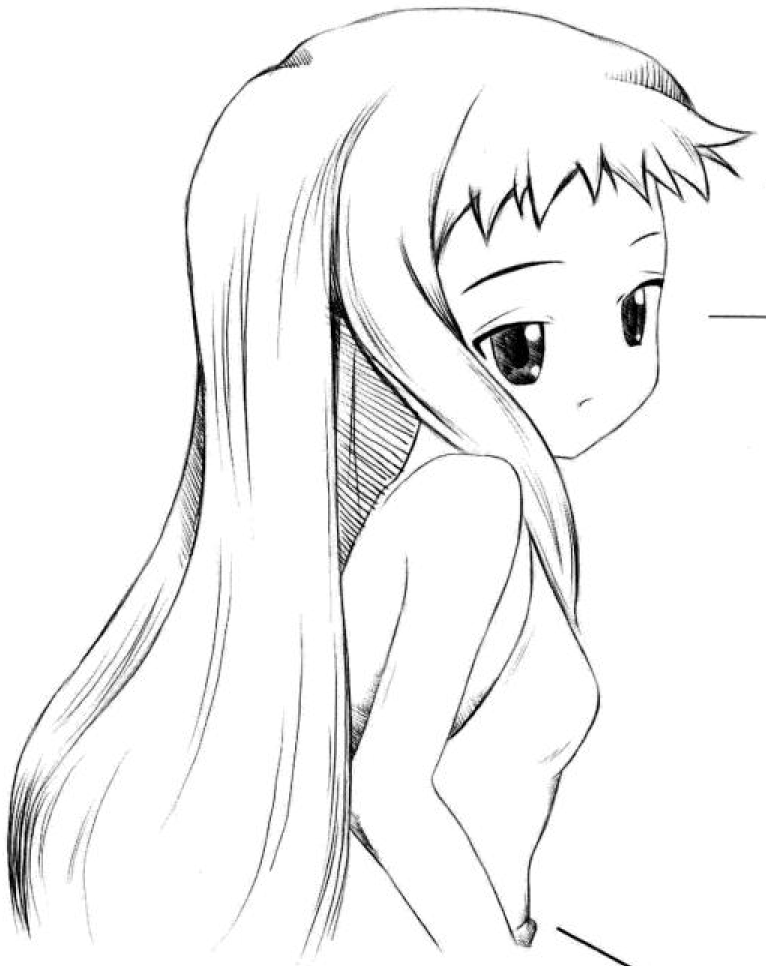
服饰要以端庄稳重的款式为主，在绘画时注意领口和腰间的细节处理。

忧郁型

忧郁型的人物特征主要是，人物喜欢独处，表情和身体姿态都表现出内敛的特征。

眼角略微下拉，鼻子和嘴巴都要画得小一些。

在绘画时注意人物动作幅度较小。

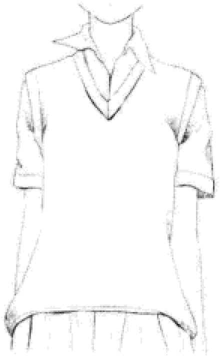


眼皮下拉，眼神无助，给人无精打采的感觉。

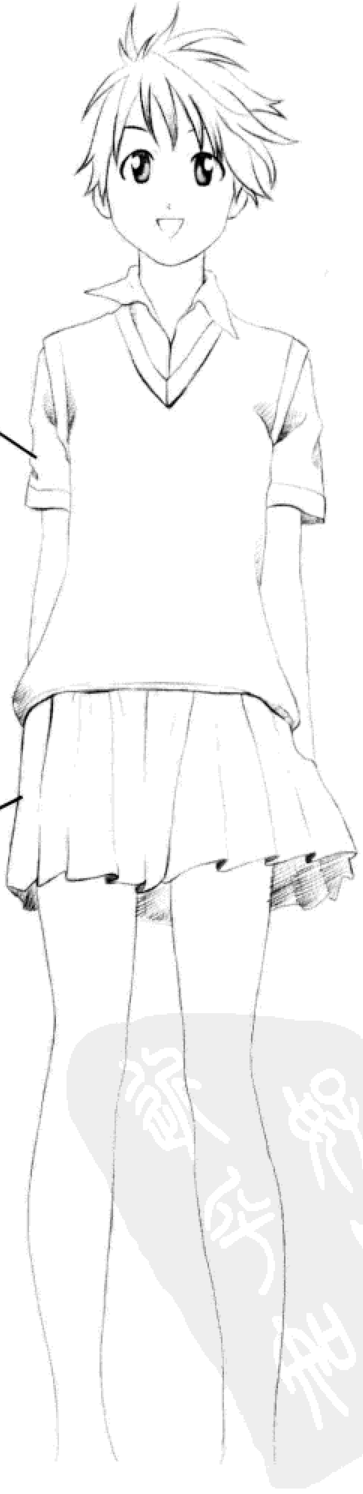
上耸的臂膀给人逃避的感觉，在绘画效果时，注意胳膊与衣服的细节处理。

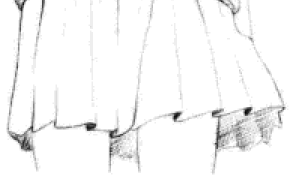
消瘦利落型

消瘦利落型的人物特征主要表现在身材、发型及服饰上。



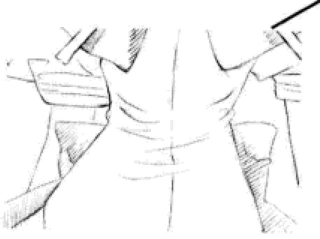
注意领子和袖口的细节处理。



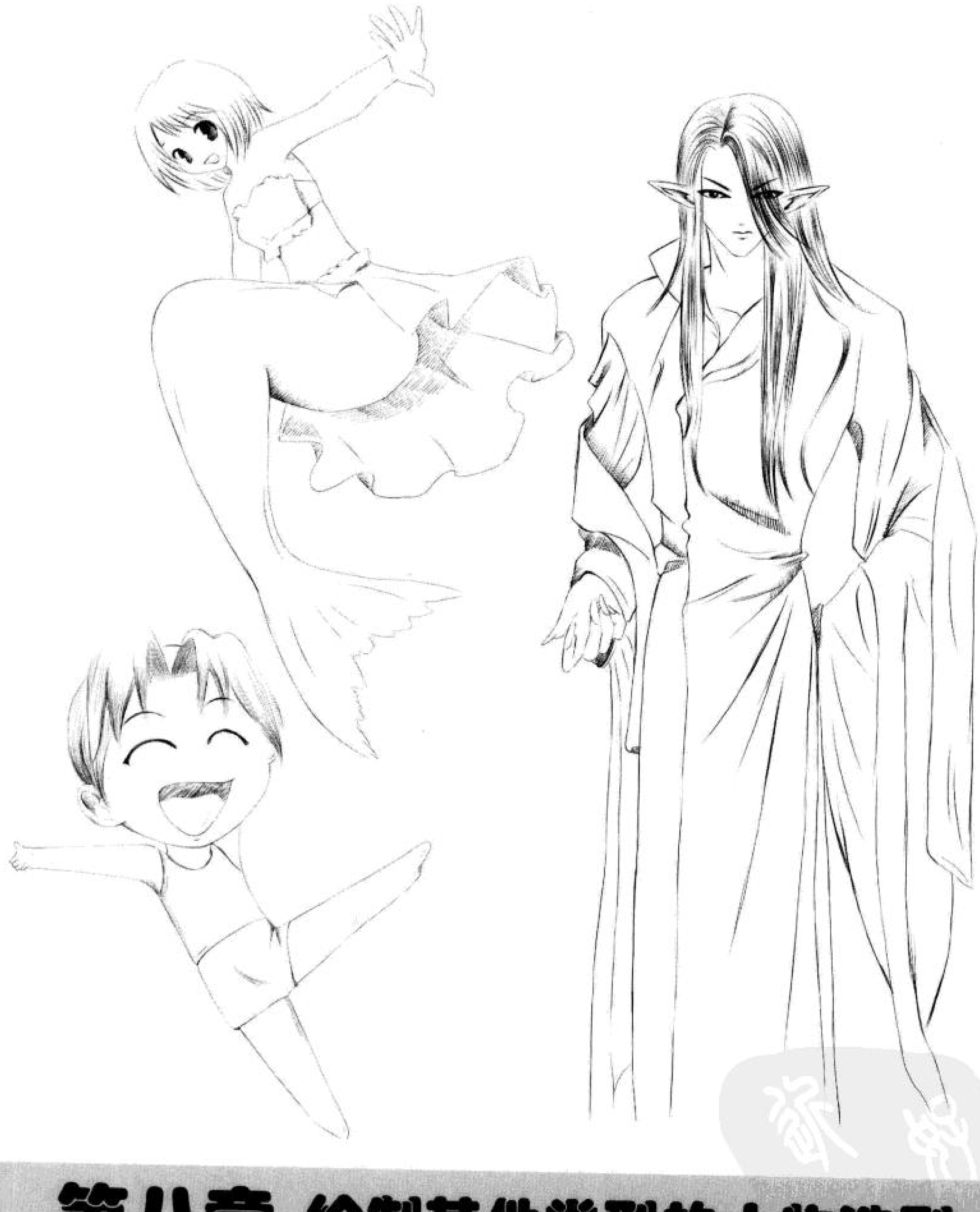


在绘画百褶裙时，注意裙子的层次感。

为了突出人物特征，在设计头发时，要将脸部露出来，过多地遮挡脸部会显得很不精神。



在为人物添加衣服时，要绘画出贴身的效果，注意腰间皱褶的画法。



第八章 绘制其他类型的人物造型

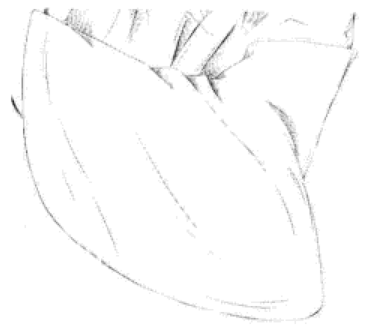
动漫中精灵的造型有很多种，以动物精灵居多。最显著的特征是有动物的耳朵和尾巴，通过眼神、肢体动作的表现，可以看出精灵的妖气。

精 灵

耳朵的大小、角度及形状的不同，可以描绘出多种造型。

精灵大部分是以人身的形象出现的，衣服也可以与人相同，另外发型和服装可以根据需要而设定。

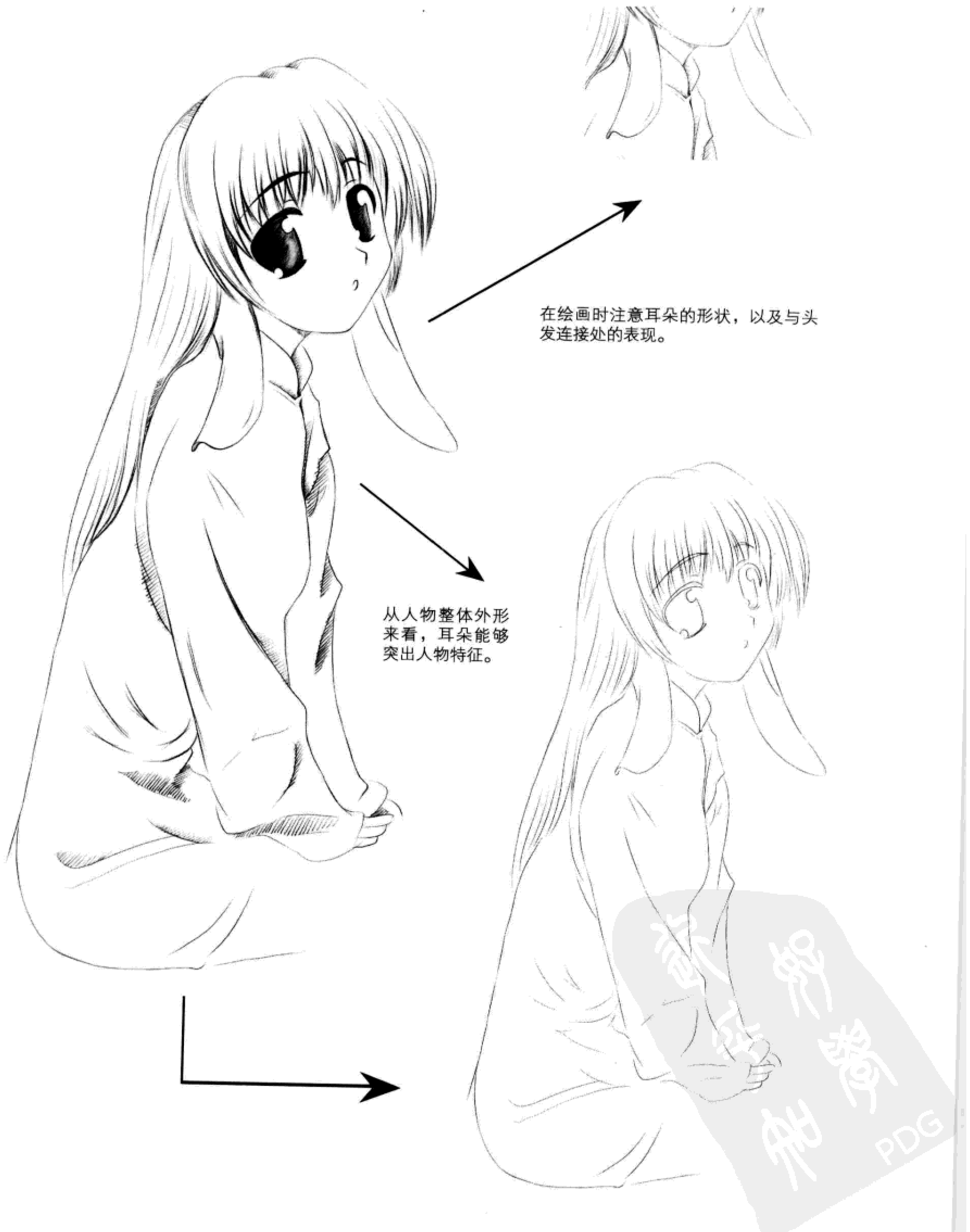
精灵的造型除了现代版的，还会出现一些古代装扮的。在绘画时注意人物体态与服饰的统一。



在绘画袖子时，注意线条的流畅性，调子不要过多，否则会有沉重感。

耳朵是区分精灵种类的特征之一，掌握各类耳朵的特征，有利于形象的设定。

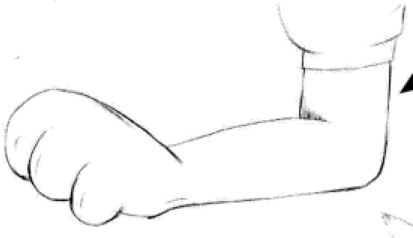
与精灵同时出现的物品，可能有它特殊的意义。在绘画时注意物品造型和人物形象的统一。


在绘画时注意耳朵的形状，以及与头发连接处的表现。
从人物整体外形来看，耳朵能够突出人物特征。

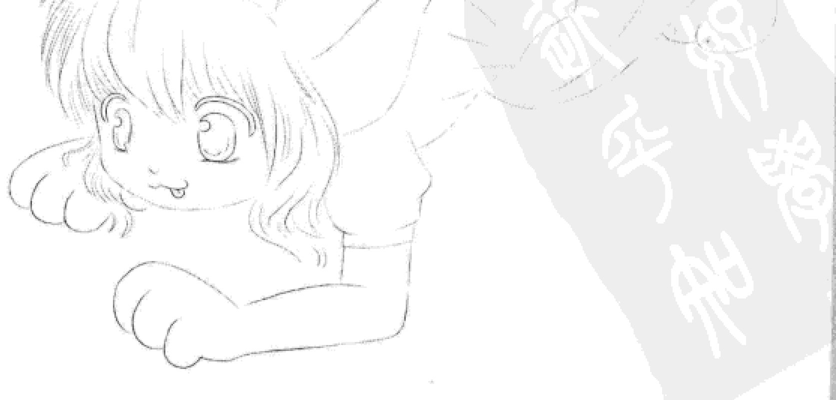
从精灵的肢体形态上不难看出是一个猫的形象。在绘画时为了突出形象的特点，可参照猫的形态来绘画。

耳朵的细节

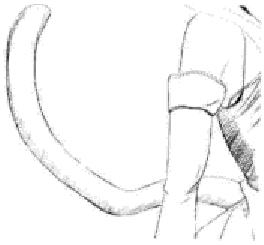
在绘画时注意腿部的细节把握。



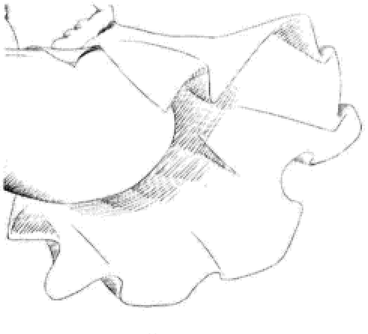
肢体的细节



精灵的尾巴体现出一种特有的灵性，也是每个动物精灵区分的主要标志之一。绘画尾巴时随意性比较大，可以按照自己的想象随意地勾绘。



在绘制尾巴时要注意位置和比例关系。



注意人物造型与服饰的表现。

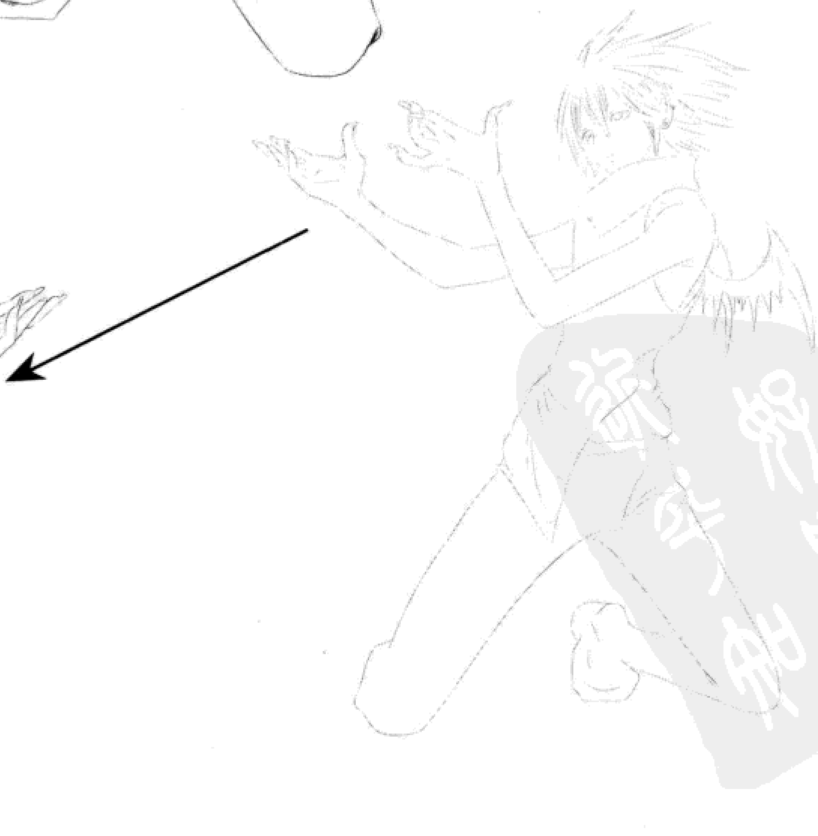
在绘制长尾精灵时，注意人物整体比例的把握，以及尾巴的表现，使人物特征更加突出。

尖长的耳朵

犀利的眼神

普通的尖外形只是将人类耳朵变尖了，可以通过不同形态、方向的尖耳表达精灵的不同情感。

尖耳精灵的翅膀一般分为两翼和四翼两种，不同类型、形态的翅膀是精灵身份的象征。



注意精灵细节的绘画。

Q版

在动漫中，Q版人物是我们经常变得见到的角色，本身正常的形象经过戏剧性的描绘后，形象马上变得可爱俏皮起来。

为了突出人物形象，可以将人物的头部画得大一些。

在绘画时仍然要突出头部较大的特征，注意五官及发型的搭配。

在绘画时注意该人物的身材比例匀称，以及服装的合理搭配。

在原本就很夸张的头上绘制更加夸张的眼睛，这种与小身子的高度反差对比会更加突出，达到形象可爱的目的。

在绘画时注意衣服的上下比例。

PDG

在原本夸张的头部上绘画反差较大的五官，使人物形象更加突出。

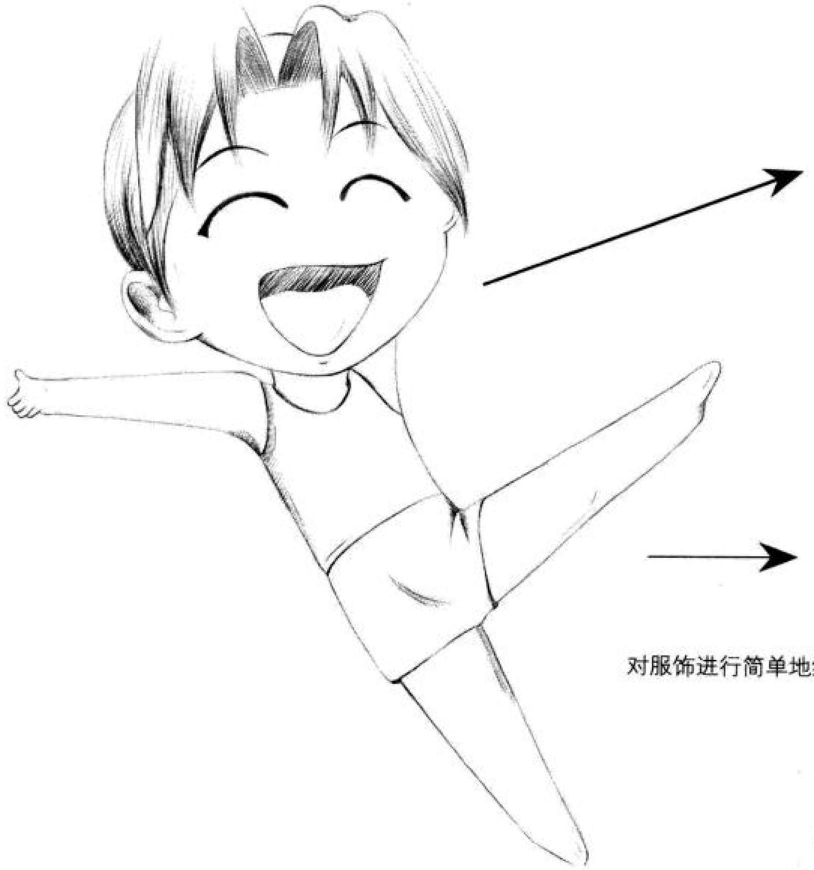
设定好人物形象后，根据形象为其设计合适的着装。绘画时注意衣服的上下比例。

在绘画时，注意人物表情的刻画。

腿部姿势的把握。

由于视角不同，人物的表现手法也会不同。在绘画时要注意人物的透视关系。

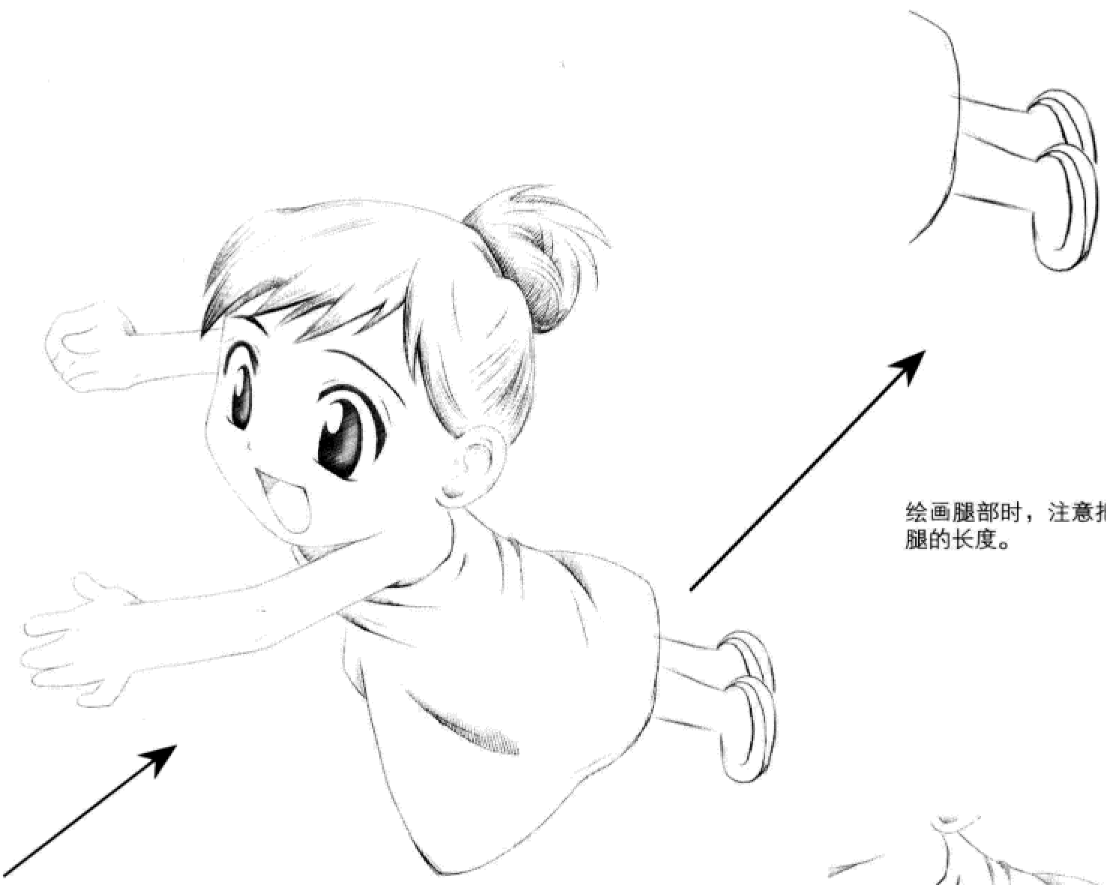
接下来我们针对Q版形象在动漫中会出现的一些表情及状态进行造型绘画。



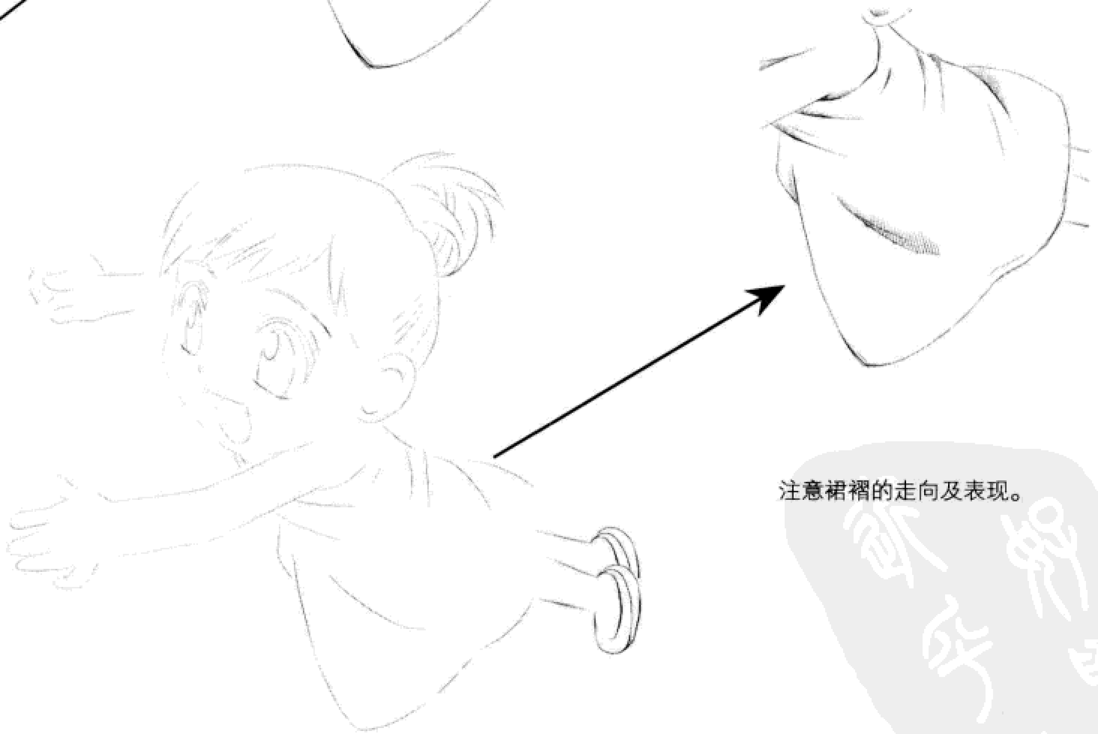
人物夸张的表情

对服饰进行简单地绘画

绘画身体时，注意四肢的协调性。



绘画腿部时，注意把握好腿的长度。



注意裙褶的走向及表现。